

POWER PLAY

Markt & Technik

Sonderheft:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer


6/89

35 Spiele im Power-Test

■ Alf ■ Test Drive II ■ Hillsfar
■ ...und viele mehr

Duell im Dungeon

■ Bloodwyth:
Fantasy-Abenteuer für
zwei Spieler



Mega- Sega

■ Mega-Drive-Videospiel
zu gewinnen

TOM & JERRY

Hunting High and Low



AMIGA



AMIGA



AMIGA

Die süßeste Maus, die es je gab, und der letztendlich doch versöhnliche Käfer Tom wollen sich mal wieder ordentlich eins austauschen. Während Jerry eher trickreich (und natürlich auf Kosten von Tom) von dem leckeren Käse naschen will, hetzt Tom (wie üblich etwas blind vor Vorfreude auf den kleinen Magenfüller Jerry) hinter unserer Maus her. Du darfst den Part der treuen Maus übernehmen, und kannst den "braven" Tom mit einigen Einrichtungsgegenständen ganz schön ärgern. Die Tricks des Objekts macht sich da in Deinem Sinne bezahlt: Bananenschalen sind glitschig, Bowlingkugeln und Bücher sind schwer, TV und Kultischrank lassen Tom nur allzuleicht ab... Denn aufgrund Deiner Frenetour durch Haus und Mauseloch hat ihr beide keine ruhige Minute, vor der Energie und Ausdauer des Käfers retten Dich oftmals nur verschnitzte akrobatische Sprungelagen über Sessel, Lampen und Regale!

© 1989 Turner Entertainment Inc., all rights reserved

Carsten Borgmeier (SMASH): "Käse, Ärgern, Hüpfen, Springen und Laufen. Tom & Jerry müßt ihr kaufen!" AMIGA, ATARI ST, C 64 Disk/ Cass.

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON ARCADUSOFT



Schon wieder Zuwachs: Nach Martin Goldmann und Michael Hengst stößt nun Henrik Fisch (Kürzel: "hf") zum **POWER PLAY**-Team. Henrik ist für uns ein alter Bekannter. Er arbeitete zwei Jahre als **HAPPY-COMPUTER**-Redakteur und betreute dort das Amiga- und MS-DOS-Resort. Seine heimliche Liebe galt allerdings Computer- und Videospielen. Dementsprechend oft wurde er in der **POWER PLAY**-Redaktion bei einem Spielchen angetroffen.

Wenn Henrik erstmal anfängt, ist kein Spiel vor ihm sicher. Das beweist eindrucksvoll seine "Liste der gelösten Spiele". Auf dem Nintendo waren es "Super Mario Bros.", "Legend of Zelda" und "Metroid". Auf dem Sega Master System spielte er "Zillion", "Alex Kidd" und "Out Run" komplett durch und auf dem Amiga mußten "Katakis" und "The Bard's Tale" dran glauben. Das Erstaunliche daran ist, daß fast alle diese Spiele von ihm innerhalb weniger Tage gelöst wurden. Action- und Rollen-Spiele mag er besonders, anderen Genres ist er allerdings nicht abgeneigt. Wenn Henrik den Joystick einmal aus der Hand legt, programmiert er seinen Amiga, hört elektronische und experimentelle Musik, oder liest Science-fiction-Literatur.

Während Henrik sich der "Fotos-für-die-Wertungskästen"-Prozedur unterzog, flog Martin für ein Wochenende nach Amsterdam. Dort ging's hoch her: Die Firma Mirrosoft veranstaltete eine Pressekonferenz, auf der die Neuheiten der nächsten Monate vorgestellt wurden. Über 50 Journalisten löchernten die Mirrosoft-Angebotstafel über die neuen Produkte von FTL, Image Works, Cinemaware und Logotron. Nach den anstrengenden Konferenzen zogen sich die Teilnehmer abends gemütlich auf ein Bier und die neuesten Gerüchte zurück. Mehr über die kommenden Hits lest Ihr im Aktuellteil dieser Ausgabe. Martin kam mit einem Mordsschnupfen und der Erkenntnis "Die



Assistentin Ulrike "Ulli" Peters knockt das Männer-Monopol in der **POWER PLAY**-Redaktion

holländischen Taxifahrer sind verkappte Formel 1-Piloten" nach Hause. Die Erkenntnis blieb, der Schnupfen wanderte von Redakteur zu Redakteur.

Nicht minder flott fährt Ulrike Peters, unsere neue Redaktionsassistentin, obwohl sie noch keinen Formel 1-Rekord brach. Sie kam im Kindesalter über Ostfriesland nach München: "Meine Eltern verschleppten mich kurzerhand nach Bayern." Sie ist ausgebildete Kunsterzieherin und



Wo Joysticks glühen und Trafos schnurren, fühlt sich unser neuer Redakteur Henrik Fisch so richtig wohl

Ein Fisch namens Henrik

Deutschlehrerin, Ihr erstes Fachbuch erscheint in Kürze.

Erste Erfahrungen mit Computerspielen machte sie erst

vor kurzem — zu Hause auf dem Teppich. Um sich in die Materie gut einzuarbeiten, schnappte sie sich kurzerhand

einen C 64 aus der Redaktion und spielte ein ganzes Wochenende lang vor dem heimischen Fernseher. Ihre momentanen Lieblinge sind "Summer Games II" und "Winter Games". Wenn Ulli nicht gerade High-Scores aufstellt, bestell und malt sie mit Vorliebe. Beliebtes Objekt ihrer Bastelwut ist ihr orange-blauer VW-Käfer (Baujahr 1971 mit 6 Volt, wie sie stolz betont). Ulrike wird sich unter anderem sowohl um Eure Post als um die Sorgen diverser verwöhnter Redakteure kümmern. ("Können wir ein Taxi haben — in den nächsten 20 Sekunden?")

Saftige High-Scores bis zum nächsten Monat wünscht Euch

Euer **PLAY**-Team



Da lacht die Mirrosoft-Crew: Bei der Europa-Pressekonferenz in Amsterdam war die Bude voll. Auf das Gruppenbild schmuggelte sich als einziger "Firmenfremder" Herbie Wright von Logotron (zweiter von rechts, mit Produkt-Manager Tom "Weißherm" Watson).

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

HILLSFAR ist eine Stadt voller Abenteuer und Herausforderungen in der magischen Spielwelt von FORGOTTEN REALMS™.

Ein Besuch in Hillstar ist immer wieder ein Erlebnis voller Spannung. Erforschen Sie die Stadt, treffen Sie ihre farbenfrohen Bewohner auf den Straßen oder in den Wirtschaften und finden Sie eines der vielen möglichen Abenteuer.

Übertragen Sie Ihren Lieblingscharakter von POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS aus der Spielreihe der AD&D.

FORGOTTEN REALMS™ oder fangen Sie mit einem neuen Charakter ganz von vorne an. Ihr Abenteuer und die Ihnen zur Verfügung stehenden Optionen wechseln gemäß den Stärken Ihrer Spielcharaktere (Dieb, Magier, Geistlicher oder Kämpfer).

Ihr Abenteuer führt Sie auf eine lange Wanderung. Treten Sie in der Arena gegen wütende Minotauren, schlechtgelaunte Orcs oder andere bösegestimmte Gegner an. Ihre Kenntnisse und Geschicklichkeit werden im Labyrinth beim Schlosserknacken und Eindringen in die verschiedensten Gebäude auf die Probe gestellt. Doch auch als Reiter und als Bogenschütze werden Sie sich so manches Mal bewähren müssen.

ERHÄLTLICH FÜR

IBM 486
ATARI ST, IBM
& AMIGA

HILLSFAR

EIN
ACTION-ABENTEUER DER
FORGOTTEN REALMS™

Ein Erweiterungsprogramm, das es den Meistern der Dungeons ermöglicht, Begegnungen und Gefechte für ein AD&D® - Spiel schnell und einfach zu gestalten - mit über 1000 Begegnungen und 1300 Monstern und Computer-Charakteren aus den AD&D® - Monsterhandbüchern 1 & 2.

In der mystischen Welt von Krynn treffen acht tapfere Kampfgefährten bei ihrer Suche nach dem wertvollen Teller von Mishakal auf Drachen, unsterbliche Skelette, Magie und den uralten Drachen Khisanth.

Die Stadt Phlan wurde von Monstern überannt - Sie müssen herausfinden, welche Kraft des Bösen die Monster beherrscht und diese zerstören. Ein Spiel voller Spannung und mit den allerneuesten Grafiken: Ein Durchbruch in der Welt des 'Fantasy'-Rollenspiels auf Computer.



ERHÄLTLICH FÜR

IBM 486
ATARI ST, IBM
& AMIGA



ERHÄLTLICH FÜR

IBM 486
ATARI ST, IBM
& AMIGA

ERHÄLTLICH FÜR

ATARI ST, IBM, IBM
AMSTEAD E & S
SPECTRUM E & S
COMMODORE 6 & S

HILFSBUCH
ERHÄLTLICH

POWERPLAY INHALT 6/89

Aktuell

Software aus Amsterdam: Mirrorsoft präsentiert brandneue Spiele	8
In der Mache: Spiele von morgen	10
Aktuelle Kurzmeldungen	11
PC-Engine: Videospiele auf Compact Disc	12

Computerspiel-Test

Hillstar	16
Demon's Winter	18
Operation Feuersturm	20
Jack Nicklaus	22
World Snooker	22
Ulli's Hot Shot	23
Circus Attractions	24
The Duel — Test Drive II	24
African Raiders	42
Run the Gauntlet	42
Ballistix	43
Abrams Battle Tank	45
Bundesliga Manager	46
Rock Star	46
Dark Fusion	48

Story

Interview mit David Fox: Der Mann, der Zak McKracken schuf	52
---	----

Power-Tips

Tips des Monats: Dragon's Lair	25
Elite	25
King's Quest IV	25
Pool of Radiance	27
The Bard's Tale III	28
Zak McKracken	28
Stealth Fighter	29
POKE-Ecke: Katakis, Goldrunner, Holiday Maker, Rambo III, Baal, Elite, Eis und Feuer, Munsters, LED Storm, Robocop, Thunderblade, Emerald Mine, Quadranten, Ultima V	30
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	31
Power-Tips Spezial Populous: Programmierer verraten ihre Tricks	34
Videospiel-Tips: R-Type, Phantasy Star (Teil 3), Miracle Warriors, Ghost'n Goblins, Metroid, Double Dragon	36
Alle Power-Tips auf einen Blick	58

Automatenspiele-Tests

Hard Drivin'	60
Thundercross	60

Allgemeines

Editorial	3
Software-Charts und Hitparaden	14
Der wildeste Comic der Galaxis: Starkiller	38
High Scores: Hall of Fame	40
Leserbriefe	40
Impressum	48
Vorschau	62

Kurz-Test

Road Blasters, Dragonscape, Cybernoid II, Skateball, Evil Garden, Advanced Ski Simulator, Raider	49
War in Middle Earth, Heavy Metal Paratrooper, Howard the Coder, Pac-Land, Stargoose, Technocop, Archipelagos	50
Deley Thompson's Olympic Challenge	51

Videospiel-Tests

Ali	55
Alex Kidd	56
California Games	56
Galaga	57
Xenious	57



16 Da reitet der Rollenspieler: Bei "Hillstar" ist Geschick gefragt

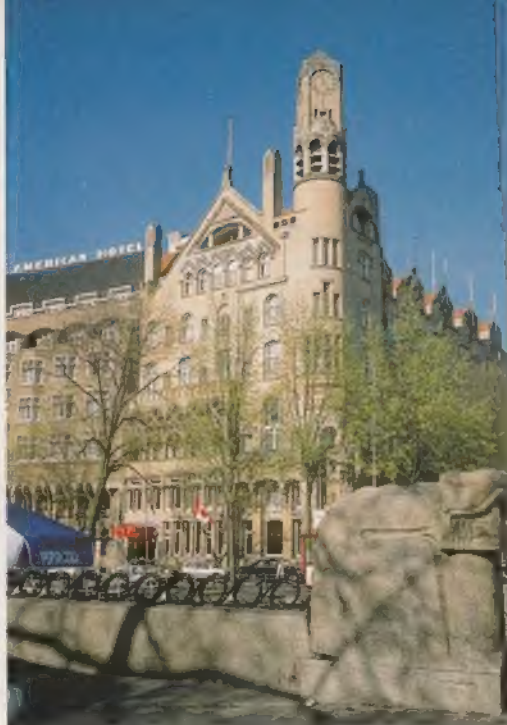
6 Neues für Actionfans: "Xenon II" zeigt feinste 16-Bit-Grafik

56 Da schwimmt der Videospieler: Bei "Alex Kidd" jetzt auf Sega Mega Drive

Mirrorsoft lud an einem schönen Aprilwochenende zu einer europäischen Pressekonferenz nach Amsterdam ein. Drei Tage lang drehte sich alles um neue Produkte und prominente Programmierer.

Amsterdam ist eine Reise wert. Hier gibt es unzählige Möglichkeiten, sich den Tag und besonders die Nacht zu vertreiben. In der Stadt ist 24 Stunden am Tag Leben — da spielen Saxophonisten und Gitarristen auf den Plätzen, viele Kneipen haben bis spät in die Nacht geöffnet. Durch die ganze Stadt ziehen sich die Grachten. Das sind Kanäle, die der Entwässerung des sehr weichen Untergrundes dienen, auf dem die Stadt gebaut ist. Am Ufer einer solchen Gracht liegt das American Hotel. Hier trafen sich Fachjournalisten aus ganz Europa mit der Crew von Mirrorsoft. Anlaß war eine Präsentation der neuesten Spiele des Londoner Softwarehauses. Auch Programmierer, wie die Bitmap Brothers ("Speedball", "Xenon") und ein Vertreter von Logotron ("Quadranten", "Archipelagos") waren da. Gleich nach der Ankunft in Amsterdam gab es für diese illustre Gesellschaft ein feines Mittagessen und die Vorstellung der neuen Produkte des Labels Image Works.

Phobia macht auf dem C 64 einen hervorragenden Eindruck. Es ist ein horizontal scrollendes Ballerspiel für ein bis zwei Spieler. Jeder Level ist eine Verkörperung menschlicher Alpträume. Da gibt es einen Level mit Spinnen und Schlangen, auch Zahnärzte und tropfende Wasserhähne vergällen dem Piloten das Leben. Originell ist, daß man seinen Mitpiloten durch Beschuß von hinten Energie geben kann. Die Grafik ist für C 64-Verhältnisse unglaublich gut. Massen von Sprites tummeln sich flackerfrei vor einem farbenfrohen Hintergrund. C 64-Freunde haben allen Grund, sich auf dieses Spiel zu freuen. Die Amiga-Version wirkte ganz ordentlich, bringt aber auf dieser Maschine nicht viel Neues. **Xenon II — Megablast** ist ein weiterer grafischer Leckerbissen. Bei dem Nachfolger des Ballerspiels "Xenon" tummeln



◀ Schauplatz der Veranstaltung:
Das American Hotel in Amsterdam

als Captain Frontier in ein Terrarium eindringen und feindliche Agenten bekämpfen. Die haben nämlich einen Wissenschaftler Ihres Planeten entführt. Terrarium ist eine Mischung aus Adventure und Actionspiel. Die Grafiken, die der Spieler aus der Sicht des Captains sieht, machen einen guten Eindruck. Das Programm wird es auf Amiga, ST und MS-DOS-PCs geben.



Software aus Amst

sich Unmengen von Sprites auf dem Bildschirm — und das bei der gezeigten ST-Demo in atemberaubender Geschwindigkeit. Xenon II wird auch für Amiga und PCs umgesetzt. Das Spiel wird diesen Sommer erscheinen.

Interphase erinnert ein wenig an "Starblitzer" und kommt für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs. Interphase spielt in einer Zeit, da sich die Menschen nicht mehr mit Videospielen unterhalten, sondern von einer großen Firma mit Tagträumen versorgt werden. Produziert werden diese Träume von einem professionellen Tagträumer, der irgendwann feststellt, daß die Firma die Träume nutzt, um die Menschen zu manipulieren. Er beschließt, in den Hauptcomputer der Firma einzubrechen und alle Sicherheitssysteme auszuschalten. Er fliegt mit seinem Gefährt durch die seltsame 3D-Gegend im Inneren des Computers, um diese Aufgabe zu lösen.

Mit dem Rollenspiel **Bloodwych** können Dungeons zu zweit erforscht werden. Zwei Abenteurergruppen prügeln und rätseln sich gleichzeitig in

"Dungeon Master"-Manier durch die Gewölbe. Mehr darüber in der Rubrik "In der Mache" in dieser Ausgabe.

Auf dem Planeten Assyndra spielt **Terrarium**. Sie müssen

Scherenschnittgrafik gibt es bei **Palladin, Lord of the Dancing Blades**. Das Abenteuer spielt in einer Gegend, in der die Bösen das Sagen haben. Freund Palladin ist natürlich



Die Bitmap Brothers sind ein fideles Haufen. Sie programmieren den grafisch sehr ansprechenden Nachfolger ihres Hits "Xenon" (Xenon II, ST).



ein Güter und räumt kräftig mit dem Kropfzeug auf. Ziel ist, den Turm des Zauberers Murk ("Herr der tanzenden Knochen") zu finden und diesen zu vernichten. Palladin ist eine Mischung aus Rollenspiel und Prügelabenteuer. Den Kampf gegen das Böse gibt es auf Amiga, ST und MS-DOS-PCs zu bestehen.

Mirrorsoft vertreibt auch die Programme einiger namhafter amerikanischer Softwarefirmen. Einen besonders guten Ruf genießt Cinemaware. De-



▲ Alpträume einfach wegschießen (Phobia, C 64)

◀ Abenteuer im Mikrokosmos (Terrarium, Amiga)



Strategie in einer neuen Perspektive (Waterloo, MS-DOS)

erdam

ren nächstes Spiel wird **It came from the Desert** heißen. Es ist eine Persiflage auf die "Big Bug"-Filme der 50er Jahre. Inhalt dieser Streifen waren mutierte Fiesenkrautbittler, die Menschen zu terrorisieren und zu fressen pflegten. Die Story des Spiels: In der Nähe der Kleinstadt Lizard Breath schlägt ein Meteorit ein. Danach ereignen sich sonderbare Dinge. Unter anderem gibt es eine gigantische, unfreundliche Ameise. Der Spieler ist

ein junger Wissenschaftler, der diesen mysteriösen Dingen auf den Grund gehen muß. Das ist natürlich nicht ungefährlich. Zwei Jahre brauchten die Cinemaware-Programmierer um dieses Abenteuer zu schreiben. Die Grafiken sind, wie von Cinemaware gewohnt, auf einem hohen Niveau. **It came from the Desert** wird im Juli für den Amiga erscheinen. Die Umsetzungen für ST, C 64 und PCs werden später folgen.

Über das neue Sportspiel aus der **TV Sports**-Serie ließen die Mirrorsoft-Leute nichts ver-

lauten. Durch eine pantomimische Einlage wurde aber dezent angedeutet, daß es sich um eine Basketball-Simulation handeln dürfte. Die Veröffentlichung dieses Titels ist im Herbst zu erwarten.

Bei FTL dreht sich alles um neue Rollenspiele. Gespannt wird **Chaos strikes back** erwartet, eine Datendiskette für den Klassiker "Dungeon Master". Sie enthält fünf neue Levels, die besonders schwer und trickreich sein sollen, um auch Dungeon Master-Experten eine Herausforderung zu bieten. Es wird mehrere Wege geben, um **Chaos strikes back** zu lösen. Man kann es übrigens nur in Verbindung mit dem Dungeon Master-Hauptprogramm spielen. Das offizielle Nachfolgespiel "Dungeon Master II" wird nicht vor Weihnachten erscheinen.

Spectrum Holobyte wird einige Disketten mit neuen Missionen für die Flugsimulation **F-16 Falcon** herausbringen. Auf der ersten Diskette werden zwölf Missionen enthalten sein. Elf davon sind Einsätze

gegen bestimmte Ziele. Die zwölfte Mission simuliert einen kompletten Kriegseinsatz eines Falcon-Jets.

Rasant wird es mit **Vette**. In dieser Simulation des amerikanischen Sportwagens Corvette treten Sie mit diesem Wagen gegen andere PS-Boliden an. Schauplatz des Rennens ist San Francisco mit seiner hügeligen Landschaft.

Das Spiel wird zuerst für PCs im Sommer dieses Jahres erscheinen. Es folgen Umsetzungen für den Mac II im Spätsommer sowie für ST und Amiga im Winter.

Die Programme des im britischen Cambridge ansässigen Softwarehauses Logotron werden ebenfalls von Mirrorsoft vertrieben. Logotron will in Zukunft bei PC-Versionen VGA-Grafikkarten voll ausnutzen. Im Juni erscheinen EGA- und VGA-Fassungen des Ballerspiels **Starray**.

Viel Action gibt es auch mit **Star Blaze**, das voraussichtlich im Juli erscheinen wird. **Star Blaze** ist ein reinrassiges Schießspiel im 3D-Look. Es erscheint für ST und Amiga.

PSS ist die zweite britische Softwarefirma, die sich unter die Mirrorsoft-Fittiche begeben hat. PSS hat sich vor allem mit Strategiespielen einen Namen gemacht. Das brandneue **Waterloo** ist eine Simulation der Schlacht bei Waterloo. Es wird für MS-DOS-PCs und den Amiga erscheinen. Wir konnten einen Blick auf die PC-Version werfen. Das Spielfeld ist in 3D-Grafik zu sehen. Sie geben die Befehle mittels einer Art Parser an Ihre Untergebenen. Je nach Entfernung der Truppenabschnitte und ihrer Kommandeure kann es eine Weile dauern, bis die Offiziere Ihre Befehle erhalten.

Mit einer imaginären Konfliktsimulation in Europa beschäftigt sich **Conflict Europe**: Der dritte Weltkrieg steht vor der Haustür und die Sowjetunion will sich Europa einverleiben. Der Spieler kann die Truppen des Warschauer Pakts übernehmen, die versuchen müssen, die Streitkräfte der NATO zurückzudrängen. Auf der anderen Seite kann er auch das atlantische Bündnis anführen und versuchen, den Vormarsch der gegnerischen Streitkräfte zu verhindern. Das Spiel ist vor allem für Strategie-Einsteiger gedacht.

Amsterdam war eine Reise wert. Die neuen Produkte von Mirrorsoft sind vielversprechend. Warten wir, was die Tests bringen.



ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEHR

DM 119,-

Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

● **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.

● **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.

● **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!

● **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spriteskollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.

● **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drücken den Bildschirm aus, z.B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MP3 801, 303, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.

● **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.

● **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.

● **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.

● **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.

● **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompressor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.

● **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es neu.

● **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.

● **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.

● **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.

● **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatswandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.

● **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.

● **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennummerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINE-SAVE usw. PRINTERLISTEN – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.

● **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.

● **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit DISK und KASSETTE zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Endlich! Parameter für insgesamt 20 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,-

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.



Das Original-Modul
von DATEL-Electronics
aus England!!
(erkennbar an dem
LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Ihre-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefahren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Ziehen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. (Nur mit dem Action Replay möglich).

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung, Spritemationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermauerte, scrollende Rückmeldung. Mit Taster - einfache Handhabung. Musik wählbar. (Nur mit dem Action Replay möglich).

● ERWEITERTER MONITOR:

Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefahren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.

Entwickeln Sie Funktionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefahrenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefahren haben. Ein unverzichtbares Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

● INTELLIGENTE HARDWARE:

Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten. Bei denen herkömmliche Freeder versagen.

● CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:

Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

● POKEFINDER:

Der POKEFINDER ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für mündliche Leiden erteilen können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

● TEXTEDITOR:

Mit dem Texteditor können Sie einen eingefahrenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

● NEUE MONITORKOMMANDOS:

Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freeserkey die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

● UPDATE SERVICE:

Nach Einsetzung Ihres alten MK IV Professional (nur Originalmodell!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 20,- + Versand.

ALLE BESTELLUNGEN NORMALWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR

ALLEINVERKAUF FÜR DEUTSCHLAND:
EUROSYSTEMS HOLLAND

Hühnerstraße 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589
oder 45923, Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 8,- Versandkosten, unabhängig von
der bestellten Stückzahl.
NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten
Stückzahl.

BESTELLUNG FÜR HOLLAND:

C. COLI, HOEVENBOS 272, 2716 PX ZOETERMEER,
TEL. 079/517710

UNTERNEHMEN FÜR DIE SCHWEIZ UND ÖSTERREICH: HAVIT



IN DER MASCHINE

POWER PLAY blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die in den nächsten Monaten erscheinen werden.

Vigilante (U.S. Gold)



Vigilante im Clinch mit den Bösewichtern von nebenan (Amiga)

Vom Prügelspiel des japanischen Automatenherstellers Irem gibt es bereits Videospiel-Versionen für Sega Master System und PC-Engine. In Kürze sollen auch die Heimcomputer-Umsetzungen erscheinen, für die sich U.S. Gold die Rechte sicherte. In der Rolle des einsamen Rächers müssen Sie sich fünf Levels lang mit wüsten Schlägern und Messerstechern herumärgern. Der Boß dieser finsternen Brut hält nämlich Ihre Freundin gefangen. Das spielerisch nicht sonderlich komplizierte Prügeldrama soll im Lauf des Monats Juni erscheinen. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum sind angekündigt.

Bloodwych (Image Works)

Die faszinierendste Rollenspielidee seit FTLs "Dungeon Master" präsentiert das englische Softwarehaus Image Works. Im Sommer erscheint mit "Bloodwych" ein Fantasy-Rollenspiel, bei dem erstmals zwei Spieler gleichzeitig agieren können. Wie geht denn das? Ganz einfach: Der Bildschirm wird in zwei Hälften geteilt. Oben sieht Spieler 1 alles aus seiner Perspektive, unten wird die 3D-Grafik für Spieler 2 gezeigt. Jeder Spieler steuert eine Party mit mehreren Charakteren. Diese Charaktere müssen nicht immer brav zusammen herumlötzen; man kann die Party auch aufteilen. Sie können einer Spielfigur beispielsweise den Befehl geben, an eine bestimmte Stelle zu laufen. Wollen Sie den Burschen



Zwei Rollenspiel-Parties auf einen Streich bei Bloodwych (ST)

wiederhaben, können Sie ihn natürlich auch zurückrufen. Bloodwych spielt in einem unheimlichen Schloß voller geheimnisvoller Gegenstände und zwielichtiger Bewohner. Hier sind vier Kristalle versteckt, deren Besitzer einen mächtigen Zauber aussprechen kann. Natürlich kann Bloodwych auch alleine gespielt werden, aber den ganz besonderen Reiz bekommt es im Zwei-Spieler-Modus. Die beiden Abenteurer können friedlich miteinander kooperieren oder — ganz nach Geschmack — sich gegenseitig das Leben schwer machen. Auch die computergesteuerten Charaktere sind nicht ohne. Neben den üblichen finsternen Monstern gibt es ganz umgängliche Leutchen, mit denen man zusammenarbeiten kann. Es gibt verschiedene Methoden, eine andere Spielfigur anzusprechen. Je nachdem, ob sie zum Beispiel dick auftragen ("Ich bin ein mächtig großer Krieger") oder es lieber mit auserwählter Höflichkeit versuchen, fallen die Reaktionen aus. Bloodwych soll im Sommer erscheinen. Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum sind geplant.

Shinobi (Melbourne House)



Noch'n Ninja: Meister Shinobi auf Hahnen-Jagd (ST)

In den Spielhallen und auf dem Sega Master System ist "Shinobi" schon seit längerem ein Hit. In Kürze sollen endlich die mit Spannung erwarteten Computerversionen erscheinen. In fünf Levels, die wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind, haben Sie alle Hände voll zu tun. Ein übler Terroristenhaufen hat die Kinder der mächtigsten Politiker der Welt entführt. Zum Glück gibt es noch Sie, den einsamen Ninja, der mit den bösen Buben aufräumen kann. Shinobi bietet mehr als viele andere Karatespiele. Diverse nützliche Zusatzwaffen und knifflige Bonusrunden fehlen hier ebenso wenig wie originelle Supergegner am Ende jedes Levels.

Software-Klassiker von Electronic Arts

Beim Namen "Billigspiel" denkt man oft schauernd an nur auf Kassette erhältliche Primitiv-Programme. Ganz andere Wege geht die neue "Software Classics"-Reihe von Electronic Arts. Hier werden etwas ältere, oft hochkarä-

tige Spiele zu niedrigen Preisen angeboten. Diskettenversionen für 8-Bit-Computer sind ebenso erhältlich wie 16-Bit-Umsetzungen. Die Zirkapreise für Deutschland: C 64/CPC/Spectrum: 15 (Kassette) bis 20 Mark (Diskette) Amiga/Atari ST/MS-DOS: 30 Mark (Diskette)

Folgende Spiele sollen als erste in der Software Classics-

Reihe erscheinen (in Klammern die Computertypen).

"The Bard's Tale", Rollenspiel (Amiga, ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)

Chessmaster 2000", Schach (Amiga, ST, C 64, MS-DOS)

"Marble Madness", Geschicklichkeit (Amiga, ST, C 64, nur Disk, MS-DOS)

Skyfox I", Action/Strategie (Amiga, ST, C 64, nur Disk, MS-DOS)

World Tour Golf", Golf-Simulation (Amiga, MS-DOS, C 64)

Earth Orbit Stations", Handesspiele (C 64, nur Disk)

Arctifox", Action/Strategie (Amiga, ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)

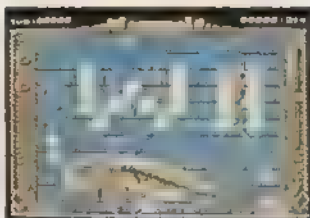
"Legacy of the Ancients", Rollenspiel (C 64, nur Disk, MS-DOS)

"The Archon Collection", Action/Strategie (Amiga, CPC, Spectrum)

Dazu kommt mit "Music Construction Set" (nur ST) noch ein Anwendungsprogramm. Den Deutschland-Vertrieb von Electronic Arts' Software-Classics übernimmt Rushware. *hl*

Letzter Schliff

Rainbow Arts' prima Geschicklichkeitsspiel "Spherica" testeten wir bereits in POWERPLAY 4/89. In letzter Sekunde wurden die Bildschirmanzeigen bei der Atari ST-Version noch leicht umgestellt. Unsere Wertungen werden durch diese kleine kosmetische Korrektur nicht verändert. Der Vollständigkeit halber zeigen wir aber ein Bild der "endgültigen" Spherica-Grafik. *hl*



Und dabei bleibt's: die Spherical-Gratik

Strecken und Sportwagen für "Test Drive II"

Gleichzeitig mit "The Duel" — Test Drive II hat Accolade zwei Pakete mit Zusatzsoftware für dieses Spiel veröffentlicht. Eine Diskette, California Challenge, enthält sieben neue Rennstrecken. Neue Rennwagen bringt "The Supercars". Funflotte Bolide stehen bereit, vom Lotus Turbo Esprit bis zur Corvette ZR1. Die Dateien auf den Zusatzdisket-

ten werden bei der PC-Version einfach mit einem in Test Drive I enthaltenen Installationsprogramm auf der Festplatte kopiert. Der Preis für die Disketten liegt je nach Version — Amiga, C 64 oder MS-DOS — zwischen 35 und 40 Mark. *go*

Deutsche Anleitung für "Falcon"

Viele Leser schrieben uns wegen der deutschen Anleitung zu "F-16 Falcon". Nönerige Missionen nicht erklärt werden. Accolade der deutsche Distributor des Programms reagierte prompt. Besitzer des alten, unvollständigen deutschen Handbuchs

können es gegen eine verbessernde Version umtauschen. Man muß dazu sein altes Handbuch an Accolade Herrn Späth in R eiberg schicken. Sie erhalten dann die neue Version zugeschickt. *go*

Das jüngste Gerücht: Microprose kauft Telecomsoft

Die britische Telefongesellschaft British Telecom hat sich von ihrer Tochterfirma Telecomsoft getrennt. Telecomsoft veröffentlicht auf seinen Labels Firebird, Rainbow und Si verbird Heimcomputerspiele. Nun lautet die große Preisfrage: Wer kauft Telecomsoft? Nach wochenlangen Verhandlungen gabs zu. Redaktionschluß: einen halben Kandidaten. Angeblich so das amerikanische Softwarehaus Microprose Telecomsoft übernehmen. Von Telecomsoft gabs zu diesem Gerücht weder Dementi noch eine Bestätigung. Ob Microprose wirklich den Zuschlag bekommen hat, werden wir Euch in der nächsten Ausgabe melden können. *hl*

SPECIAL WEAPONS

C64-Disk	AMIGA	ATARI ST	Personal Comp.	Info.
Arctifox	42-	42	42	42
Battlech	45-	45	45	45
Circus Attractions	42	42	42	42
Crazy Cars II	42	42	42	42
Darius	42	42	42	42
Double Dragon	41-	41-	41-	41-
Dungeon of Drax	36	36	36	36
Emlyn Hughes Int. Soccer	36	36	36	36
F-16 Combat Pilot	50-	50-	50-	50-
Firezone	50-	50-	50-	50-
Grand Prix Circuit	42	42	42	42
Hard n Heavy	42-	42-	42-	42-
Hollywood Poker Pro	34-	34-	34-	34-
Hudson Kid Machine	42	42	42	42
Interd. Strikst. Spb.	42	42	42	42
Iron Lord	40-	40-	40-	40-
Legend of Blackriver	41-	41-	41-	41-
Litris Holoth	43	43	43	43
Mayday Squad	47	47	47	47
On Impression	43	43	43	43
Parasite	40-	40-	40-	40-
Project Funstert	45	45	45	45
R-Type	42	42	42	42
Raffles	42	42	42	42
Red Hunt	45	45	45	45
Reconade III! Final Chapter	42	42	42	42
Rocomel Battles	50-	50-	50-	50-
Run the Gauntlet	50-	50-	50-	50-
Running Man	43	43	43	43
Spherical	42	42	42	42
Starfire I, War Beg.	50	50	50	50
Test Drive II	50	50	50	50
Tonk n Jerry	55-	55-	55-	55-
War n Middle Earth	51	51	51	51
Zak McKracken &	50-	50-	50-	50-
1990 Release of Power	76-	76-	76-	76-
688 Attack Submarine	76-	76-	76-	76-
Abstract M1 Battle Tank	67	67	67	67
African Raiders	55	55	55	55
American Civil War I	76	76	76	76
Battlech	76	76	76	76
Brownieboiler	76	76	76	76
Carrier Command	76	76	76	76
Chuck Yeager APT 2	76	76	76	76
Crazy Cars II	67-	67-	67-	67-
F-16 Combat Pilot	67-	67-	67-	67-
F-19 Stealth Fighter	99	99	99	99
Epyx Graveler II	50-	50-	50-	50-
Flight Simulator III dt.	126-	126-	126-	126-
Gold Rush	88	88	88	88
Jet Dr. Simulator	53	53	53	53
King of the Beach	76	76	76	76
Kings Quest IV	98	98	98	98
Legacy of Ancients	67	67	67	67
Luxure Star Larry 2	70-	70-	70-	70-
Phoenix Fighter	67	67	67	67
Police Quest I	70	70	70	70
Pro Beach Volleyball	67-	67-	67-	67-
Sarbanal Word	67-	67-	67-	67-
Spherical	50	50	50	50
Starfire I	67-	67-	67-	67-
Test Drive II	76	76	76	76
TDII-Car or Battlecar, p	34-	34-	34-	34-
Wallstreet Wizard	64-	64-	64-	64-
Westland	67-	67-	67-	67-
Willow	76	76	76	76
Yuppies Revenge	76	76	76	76

Wir sind immer für Sie da: montags freitags von 10-17 Uhr live + 24h-Bestsellservice

Ab sofort ist totales Mini-Preis allen von & für (VideoSpiele) zuzufordern

PC ENGINE NINTENDO SEGA & Co

alle in 3 1/2" formatierten Spiele finden Sie in unserer PC-Liste

Das ist die schnellste Adresse
FUNTASTIC ComputerWare
Postfach 1 402 09
D-8000 München 5
Telefon 089 260 95 93
Fax 089 268 138

FUNTASTIC ComputerWare

HAPPY-COMPUTER SPECIAL 6/89

TMW

11

Videospiele auf Compact Disc

Das japanische Videospiel-System "PC-Engine" ist jetzt in einer PAL-Version erhältlich und kann Software sogar von einem CD-ROM laden.

Man traut seinen Augen nicht: Ein CD-Player hängt an der PC-Engine. Was hierzulande entweder nur zum Musikhören oder bierernst als teurer Datenbank-Speicher für MS-DOS-Computer verwendet wird, nutzen die Japaner zum Spielen. NEC hat in Japan für seine Videospiel-konsole ein passendes CD-ROM auf den Markt gebracht. Auf den dazu passenden CDs befindet sich nicht nur das Spielprogramm, sondern auch jede Menge Bilder und Musik, letztere natürlich in CD-Qualität. Grafiken und Musikstücke werden bei Bedarf von der CD nachgeladen. Insgesamt stehen auf einem CD-ROM zirka 600 MByte (!) Speicher zur Verfügung.

Bislang gibt es drei Spiele auf CD-ROM. Zwei davon sind nur für Leute mit Japanischkenntnissen interessant, demonstrieren aber recht eindrucksvoll die Leistungsfähigkeit der Kombination PC-Engine und CD-ROM-Laufwerk: ein japanisches Quizspiel sowie "No-Ri-Ko". Letztere CD ist ein simples Abenteuerspiel um

einen japanischen Popstar. Es besteht aus einer Menge digitalisierter Bilder und prächtiger Musik.

Mit der dritten CD kann auch ein Japanisch-Unkundiger etwas anfangen. "Fighting Street" ist die PC-Engine-Version des Capcom-Automaten "Street Fighter". Ein junger Kung-Fu-Recke zieht hier aus, um den Schlägern verschiedener Nationen das Furchen zu lehren. Im Laufe des Spiels kämpft man gegen viele Gegner, einer stärker als der andere. Das Ganze wird von flotten Synthesizer-Klängen von der CD untermauert. Der Spielwitz hält sich bei dem dumpfen Geräusche eher in Grenzen.

Im Gegensatz zu den Modulspielen für die PC-Engine macht die CD-ROM-Software bisher einen schlappen Eindruck. Mit Blick auf die vielen prächtigen Module kann man nur hoffen, daß sich das ändert. Man stelle sich nur ein Ballerspiel à la R-Type mit CD-Musik und mehr Levels vor.

Man kann das CD-ROM-Laufwerk nicht nur für Spiele einsetzen. Ganz nebenbei ist



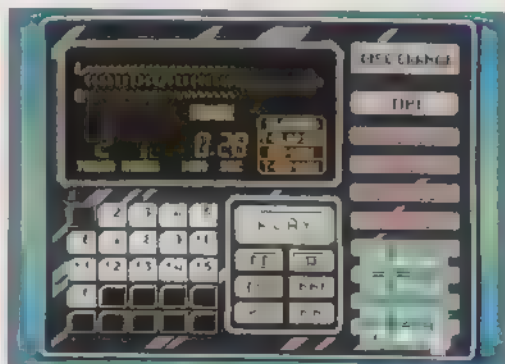
EXPRESS



火除け如菜
5-天



Nur für Sammler: ein Quizspiel in japanisch



Tolle Spezialeffekte beim Abspielen von Musik

das Gerät ein ganz normaler CD-Player, mit dem man Schallplatten hören kann. Da die PC-Engine Stereo-Ausgänge hat, kann sie auch an eine Hi-Fi-Anlage angeschlossen werden. Außerdem besitzt das CD-ROM einen Kopfhörereingang.

Prima Spiele

Das Angebot an PC-Engine-Modulen kommt in Schwung. Für je zirka 100 bis 120 Mark kann man jetzt die folgenden Titel kaufen, die vom Computershop Gamesworld und vom CWM-Versand aus Japan importiert werden.

"Moto Racer": Autorennspiel mit Extras (inklusive Granatwerfer). Bis zu fünf Spieler gleichzeitig.

"P-47": Automaten-Umsetzung. Scrolling von links nach rechts, Extrawaffen und viele Feindformationen.

"Dungeon-Explorer": "Gauntlet" hoch drei. Auch hier bis zu fünf Spieler gleichzeitig.

"Winning Shot": Golf aus der Sicht von oben, mit vielen Spiel-Modi und sauberer Grafik.

"Son Son II", "Shubb Man" und "Wataru": Action-Adventures im Stil von "Zelda II" und "Wonderboy in Monsterland".

◀ PC-Engine und CD-ROM werden an ein Interface gesteckt





◀ Grafik und Sound der Oberklasse beim CD-Spiel "Fighting Street"

Endlich: PC-Engine für alle

Seit neuestem gibt es für die PC-Engine einen speziellen AV-Booster zu kaufen. Mit diesem Interface kann die Videospielkonsole an alle Fernsehgeräte angeschlossen werden kann. Spezielle NTSC-Geräte, an denen die PC-Engine bisher nur angeschlossen werden konnte, werden also nicht mehr benötigt.

Da ein Video-Ausgang durch die HF-Buchse wegfällt, kann der neue AV-Booster nicht mehr an Farbmonitore angeschlossen werden. Der CWM-Versand in Völlenburg will jedoch eine Version des PAL-AV-Boosters liefern, bei dem zusätzlich eine Buchse für das PAL-Video-Signal zur Verfügung steht.

Auf den ersten Blick ist der CD-Player nur kümmerlich ausgestattet. Das täuscht jedoch, denn die PC-Engine kann den Player steuern. Möglich wird das durch das CD-ROM-Modul, das anstelle eines normalen Spielmoduls in die PC-Engine gesteckt wird. Dieses Modul (das beim CD-Player mitgeliefert wird) steuert über ein Betriebsprogramm das Laufwerk. Es erkennt, ob eine Spiel-CD oder eine Musik-CD eingelegt wurde. Handelt es sich um eine Musik-CD, erscheint ein Programm-Menü auf dem Bildschirm. Hier kann man viele Sonderfunktionen wählen: zum Beispiel Programmierung einer beliebigen Reihenfolge, Ein- und Ausblenden von Musik-Stücken und Anspielen aller Lieder.

Wie wird das CD-ROM an die PC-Engine angeschlossen? Zunächst einmal muß man seinen AV-Booster addieren und ihn anstecken. An seine Stelle tritt ein neuer Adapter, der die PC-Engine mit dem CD-ROM verbindet. Adapter kann man dazu eigentlich nicht sagen, denn die Kombination PC-Engine und CD-ROM-Laufwerk wird an eine Leiste angesteckt, die mit den beiden Geräten eine kompakte Einheit bildet.

Das faszinierende CD-ROM-Laufwerk ist nicht gerade preiswert. Es wird in Deutschland vom Computershop Gamesworld in München für circa 1300 Mark angeboten — Adapter inklusive. Die "Fighting-Street"-CD kostet 139 Mark.

Man muß abwarten, bis mehr CD-ROM-Software erscheint, um zu sehen, wie sich dieser Massenspeicher durchsetzt.

Das Angebot ist noch recht mickrig. Angesichts des Aufstiegs der PC-Engine in Japan kann sich das bald ändern. *hf*



HITPARADEN

LESER-HITS



Zak McKracken mit großem Vorsprung auf Platz 1

(1)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	1 Monat
(2)	Microprose Soccer	Microprose	4 Monat
(4)	Elite	Firebird	27 Monat
(3)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	14 Monat
(5)	Dungeon Master	FTL	9 Monat
(10)	F-16 Falcon	Spectrum HoloByte	2 Monat
(-)	R-Type	Electronic Dreams	1 Monat
(7)	Katakis	Rainbow Arts	6 Monat
(9)	The Last Ninja II	System 3	4 Monat
(11)	Pirates	Microprose	18 Monat
(8)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	16 Monat
(13)	Pool of Radiance	SSI	2 Monat
(19)	Ultima V (Warriors of Destiny)	Origin	3 Monat
(12)	Bubble Bobble	Firebird	14 Monat
(14)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	14 Monat
(5)	Interceptor	Electronic Arts	9 Monat
(15)	The Bard's Tale III (Thief of Fate)	Electronic Arts	8 Monat
(-)	Grand Prix Circuit	Accolade	1 Monat
(-)	Armalyte	Thalamus	1 Monat
(-)	Thunder Blade	U.S. Gold	1 Monat

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. Elite
2. Zak McKracken
3. F-16 Falcon
4. Interceptor
5. Great Giana Sisters

Atari ST

1. Dungeon Master
2. F-16 Falcon
3. Zak McKracken
4. Elite
5. Bubble Bobble

C 64/128

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Great Giana Sisters
4. The Last Ninja II
5. Maniac Mansion

CPC

1. Football Manager II
2. R-Type
3. The Bard's Tale
4. Robocop
5. Savage

MS-DOS-PCs

1. Zak McKracken
2. Leisure Suit Larry II
3. Elite
4. Superstar Ice Hockey
5. F-16 Falcon

Videospiele

1. Wonderboy in Monsterland
2. Super Mario Bros.
3. Fantasy Star
4. Nintendo Ice Hockey
5. Alex Kidd

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Karten bitte an diese Adresse

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die **POWER PLAY**-Leserhits geben die Antwort! Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt. Jeden Monat stimmen die **POWER PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubblers" vor. Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die besten Favoriten auf einen Top-20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine

Ralph Horst: Dunebusch
Ingrid Buschmeier: Köln
Christoph J. Z. Ludwigsborg
Frank K. Eslinger
Matthias Kr. J. J. Seibersbach
Jan R. H. H. Aeger
Tobias R. H. Aeger
Markus Szcepsny: Odenhausen
Thomas Schölg: Mannheim
Richard Stahnke: Völkera
Carsten Völkner: Meldorf
Alexander Zach: Winterbach

Die Gewinner in diesem Monat
Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- Emlyn Hughes International Soccer (Audigenic)
- Neuromancer (Interplay)
- Wasteland
- TV Sports Football (Grimware)
- Electronic Arts
- Robocop (Ocean)

Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen

brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden als Dank fürs Mitmachen jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

ENGLAND

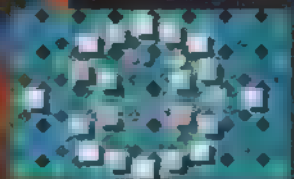
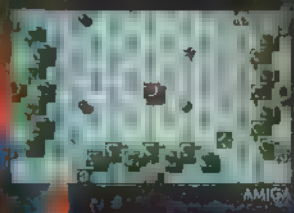
Vollpreisspiele:

1. (1) Robocop (Ocean)
2. (3) Operation Wolf (Ocean)
3. (→) Dragon Ninja (Ocean)
4. (→) War in Middle Earth (Melbourne House)
5. (2) Afterburner (Activision)
6. (→) WEC Le Mans (Imagine)
7. (→) Emlyn Hughes International Soccer (Audigenic)

Billigspiele und Compilations:

1. (2) Treasure Island Dizzy (Code Masters)
2. (1) Joe Blade 2 (Players)
3. (6) Ghostbusters (Mastertronic)
4. (3) World Games (Kixx)
5. (→) Gun Boat (Alternative)
6. (→) Spy Hunter (Kixx)
7. (→) In Crowd (Ocean)

GEFAHR



Das ist das ultimative Abenteuer, das dich von allen Menschen auszeichnet, die diesen Stern und diesen Planeten betreten. Während du diese Welt durch 87 Level lang Abenteuer und Herausforderungen zum Spielball machst (und zum Lachen bringst), dir den Schwert auf die Stirn und dich selbst zum Wahnsinn treiben, müdest Du auch noch Energiestationen mit Laserstrahlen verteidigen. Dabei solltest Du auch noch an gewisse wie Strategie denken können! Abgeschossen wirst Du durch die Todesstrafe (Stones of Death) und anderen unheimlichen Gefahren. Wenn Dir das alles ewigste Vergnügen im Galaxis-Draht ist, dann nimmst Du das Vergnügen an. Aber nicht ohne! Allerdings nicht Dir mit dem Glas an den Seiten und dem Gefühl der Verlorenheit. Beherrsche Du ihn, dann ist es das Beste, was Dir die Welt zu bieten hat.

Martins Bregt (ASM): Ein Spiel, welches schon auf dem ersten Level sehr beeindruckend ist. Das ist das ultimative Abenteuer, das dich von allen Menschen auszeichnet, die diesen Stern und diesen Planeten betreten.

AMIGA ATARI ST C 64 Disk Cass
EXKLUSIVVERTRIEB VON ARIOLASOFT



POWERGAMES

Action ★ Spannung ★ Abenteuer

Operation Feuersturm

Sie sind Agent
in der Welt der
Supercomputer.
Ihre Mission ist,
die gefährliche Atombombe
zu deaktivieren, die
in der Stadt von
München platziert wurde.
Nun steht es an
Ihrer Aufgabe, diese
abgefeuert werden
zu lassen. Sie haben 48 Stunden
Zeit, den Auftrag zu erfüllen.
Nun steht es an
Ihrer Aufgabe, diese
abgefeuert werden
zu lassen. Sie haben 48 Stunden
Zeit, den Auftrag zu erfüllen.
Nun steht es an
Ihrer Aufgabe, diese
abgefeuert werden
zu lassen. Sie haben 48 Stunden
Zeit, den Auftrag zu erfüllen.

Howard the Coder

Howard hat eine
Spezialidee. Von seinem Chef
erhält er den Auftrag,
diese zu verwirklichen.
Leider steht er
ohne Computer,
und er sucht

sich in der Lage, eine neue
Hardware zu entwickeln.
Er muss die Hardware
des neuen Supercomputers
entwickeln, um die Atombombe
deaktivieren zu können.
Howard hat eine Spezialidee.
Von seinem Chef erhält er
den Auftrag, diese zu
verwirklichen. Leider steht
er ohne Computer, und er
sucht

5 1/4" Diskette
Bestell-Nr. 38705
DM 49,-
(SFR 44,-) *
(S 490,-)

Mit Jeans und Heilebarde

Mit Jeans und Heilebarde
kann man die Welt
erlösen. In diesem Buch
erzählt der Autor, wie
er die Welt erlösen wollte.
Er hat eine Heilebarde
gefunden, die die Welt
erlösen kann. Er hat
eine Heilebarde gefunden,
die die Welt erlösen kann.
Er hat eine Heilebarde
gefunden, die die Welt
erlösen kann. Er hat eine
Heilebarde gefunden,
die die Welt erlösen kann.

5 1/4" Diskette
Bestell-Nr. 38718
DM 49,-
(SFR 45,-) * (S 490,-)

Nippon - das ultimative Rollenspiel für C 64 C 128

Nippon - das ultimative
Rollenspiel für C 64 C 128.
Es ist ein Rollenspiel,
das Sie in die Welt von
Nippon führt. Sie werden
die Rolle eines Helden
übernehmen, der die Welt
von Nippon retten muss.
Sie werden die Rolle eines
Helden übernehmen, der
die Welt von Nippon retten
muss. Sie werden die Rolle
eines Helden übernehmen,
der die Welt von Nippon
retten muss. Sie werden die
Rolle eines Helden
übernehmen, der die Welt
von Nippon retten muss.

Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik

Zeitschriften Bücher
Software Schulung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Auslandsgebiet an: SCHWEIGER, Markt & Technik Verlag AG, Postfach 37, D-8013 Haar bei München, Telefon (089) 440550
GSM: RFF (H) Markt & Technik Verlag, Geschäftsstelle, Postfach 37, D-8013 Haar bei München, Telefon (089) 440550
Abrechnung: Markt & Technik Verlag, Geschäftsstelle, Postfach 37, D-8013 Haar bei München, Telefon (089) 440550

Wir wollen's wissen

Gewinnt das Videospiel der 90er Jahre: Wer bei unserer Umfrage mitmacht, kann schon bald Besitzer eines Sega Mega Drives sein.

Es ist mal wieder Umfrage-Zeit: Um **POWER PLAY** optimal nach Eurem Geschmack zu gestalten, müssen wir Eure Meinung wissen. Neugierig wie wir sind, haben wir deshalb einen ganzen Fragebogen ausgeheckt. Füllt ihn aus, wenn Ihr aktiv an der Gestaltung von **POWER PLAY** mitmachen wollt. Wer sein Heft nicht zerschneiden will, darf natürlich eine Fotokopie vom Fragebogen machen. Schickt ihn bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG **Kenntwort: Umfrage**
Redaktion POWER PLAY **Hans-Pinsel-Str. 2**
 8013 Haar

Als besonderes Bonbon versenden wir eine fantastische Videospiel-Konsole. Der CWM Versand in Vienenburg spendete ein **Sega Mega Drive** frisch aus Japan importiert und ein Alex Kidd Spielmodul gibt's auch noch dazu. Als Trostpreise winken fünf LPs mit **Spielautomaten-Musik** ebenfalls taufsch aus Fernost. Importiert und als Sammlerstücke heBbegehrt.

Einsendeschluß für die ausgefüllten Fragebögen ist am 15. Juni 1989. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ht*

1. Wiechen Computer oder welches Video-Spiel-System besitzen Sie und/oder welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Archimedes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari XLXE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commodore 64/28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CPC 464/664/6128	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MS-DOS-PC (XT kompatibel)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MS-DOS-AT (kompatibel)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstige: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videospiele		
Atari 2600	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari 7800	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konami-Micro-System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Entertainment System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC-Engine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Master System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Mega Drive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstige: _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Welche der folgenden Unterhaltungselektronik-Geräte besitzen Sie, welche benutzen Sie und welchen wollen Sie kaufen?

Gerätetyp	besitze ich	benutze ich	will ich kaufen
CD Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Walkman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tragbare CD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tragbarer Radio-Recorder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stereo-Anlage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videorecorder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videokamera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Geben Sie bitte hier an, wieviel der aufgelisteten Artikel Sie durchschnittlich pro Monat kaufen.

Artikel	1 Stück	2 Stück	3 bis 5 Stück	6 bis 9 Stück	über 9 Stück
Computerspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videospiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Compact Discs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Erster Preis: Segas rasige 16-Bit-Spielkonsole

Artikel	1 Stück	2 Stück	3 bis 5 Stück	6 bis 9 Stück	über 9 Stück
Schallplatten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videokassetten (unbespielt)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videokassetten (bespielt)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musikkassetten (unbespielt)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musikkassetten (bespielt)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Wovon wird Ihre Kaufentscheidung vor dem Erwerb eines Spiels beeinflußt?

	großer Einfluß	etwas Einfluß	gar kein Einfluß
Preis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test in POWER PLAY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test in anderen Zeitschriften	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anzeige	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Wie viele Personen, die eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von Power Play?

Personen: _____

6. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospielen?

Computer-Anwendungen	Programmieren
Brettspiele	Comics
<input type="checkbox"/> Postspiele	<input type="checkbox"/> CFU/Modem-Spiele
<input type="checkbox"/> Musik	<input type="checkbox"/> Bücher
<input type="checkbox"/> Kino	<input type="checkbox"/> Spielautomaten
<input type="checkbox"/> Video	Sport (ak./iv)
<input type="checkbox"/> Foto	<input type="checkbox"/> Reisen
<input type="checkbox"/> Sonstige	

7. Fragen zur Person

Alter: _____

Geschlecht: ☐ männlich ☐ weiblich

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preis-Verlosung teilnehmen wollen)

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Ich bestätige hiermit, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: _____

Hillstar

Rollenspielfans aufgepaßt! Aus der AD&D-Serie gibt's jetzt den dritten Teil.

C 64 (Apple II, Amiga, Atari ST, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ SS!

Grafik: 70	Sound: 44	Schwierigkeit: mittel									
POWER Wertung: 80	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>										
Urlaub in Hillstar: Schloßer knacken und Schätze klauen											



So ein Dungeon ist unter jedem Haus (C 64)

Mit "Hillstar" ist schon das dritte Rollenspiel aus der "Advanced Dungeons & Dragons"-Serie ("AD&D") erschienen. Während beiden Vorgängern "Pool of Radiance" und "Heroes of the Lance" eine ganze Truppe von Abenteurern unterwegs war, übernehmen Sie bei Hillstar einen einsamen Helden (oder eine Heldin).

Das Spiel beginnt vor den Toren der Stadt Hillstar. Hier erwecken Sie Ihren Charakter zum Leben oder transferieren einen Veteranen aus "Pool of Radiance". Sie können aus sechs Rassen und vier Berufsgruppen auswählen. Es ist möglich, einen Charakter mit mehreren Berufen auszustatten. So ein Multitalent, das genauso gut mit dem Zauberstab wie mit einer Axt umgehen kann, hat natürlich Vorteile.

Leider herrschen in Hillstar seltsame Gesetze. Sie dürfen keine Waffen mit in den Ort nehmen und Magier dürfen keine Magie anwenden. In Hillstar geht es hauptsächlich darum, kleinere Aufträge zu erfüllen und die Stadt sowie das umliegende Land zu erkunden. Die Aufgaben, die man erhält, sind davon abhängig, welcher Berufsgruppe man ange-

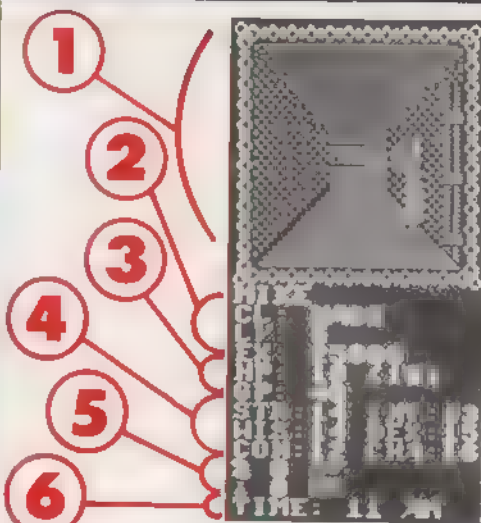
hört. In der Stadt gibt es für jeden Beruf eine Gilde. Hier kommen Sie zu Aufträgen.

Hillstar unterscheidet sich ganz erheblich von "normalen" Rollenspielen. Da sind zum einen die vielen Actionelemente. Wer zum Beispiel vom Camp in die Stadt reitet, muß das auch wörtlich nehmen. Der Spieler steuert seine Figur, die auf einem Pferd sitzt, über einen Weg voller Hindernisse. Wer sein Pferd nicht rechtzeitig über die Hüden bringt, fällt voll auf's Mundwerk. Natürlich ist so ein Sturz vom Pferd nicht gerade gesund und wird mit Abzug von Hitpoints bestraft — dann heißt's marschieren. Auch das Öffnen von Türen oder Schatzkisten ist ziemlich knifflig. Hier müßt ihr unter Zeitdruck mit verschiedenen Dietrichen das Schloß knacken. Das läuft ähnlich ab wie ein Puzzle. Welcher Dietrich paßt zu welchem Schloß?

Hillstar ist ein eigenständiges Programm. Am meisten Spaß macht es jedoch, wenn es mit anderen Rollenspielen aus der AD&D-Reihe kombiniert wird. *mh*

Welcher Schlüssel für welches Schloß? ▶

Hillstar-Legende



- 1: Die Stadt in 3D
- 2: CL steht für den Beruf und LV für den erreichten Level. EX sind diese Erfahrungspunkte
- 3: HP — Hitpoints. Wenn diese auf Null sinken, stirbt der Charakter. GP = Gold
- 4: STR steht für Stärke, INT

- für Intelligenz, WIS für eine Art Allgemeinbildung, DEX ist Gewandtheit, CON steht für Ausdauer und CHA für Charme
- 5: Hier stehen alle Gegenstände
- 6: Eine Uhr, die die Tageszeit angibt



Gut!

War das eine Aufregung: Ein neues AD&D-Rollenspiel — hurra! Am Anfang war ich aber ziemlich perplex. Nur eine Diskette? Mager mager. Das kann ja nicht besonders komplex sein. Aber denkt! Hillstar hat eine schön große Fläche zum Ausleben. In der Stadt findet man unter jedem Gebäude ein Dungeon. Die zwei Überraschungen sind die Action-Elemente. Hindernisse mit

Pferden, Schießen auf Zielscheiben und Ringkampf in der Arena. Beim Spielen stellt sich dann aber doch das rechte Rollenspielgefühl ein. Gerade die Action-Teile passen wunderbar und tragen viel zur Atmosphäre bei.

Hillstar steckt voller Überraschungen und versteckter Gags. Allen ein Kneipenbesuch bietet vom Flirt mit der Barmaid bis zur ausgedehnten Raulerei viel Stoff! Was hier an frischen Ideen eingebaut wurde, ist wirklich Extra-Klasse. Mir jedenfalls hat es unheimlich Spaß gemacht. Selbst eingefleischte "AD&D-Rollenspieler" werden an Hillstar ihre Freude haben. Besitzer von "Pool of Radiance" werden sowieso nicht daran vorbeikommen.



ARCHIPELAGOS



Atari ST screen shots

Stellen Sie sich vor: Ein Spiel ohne Gewalt und trotzdem wird es Sie schocken. Archipelagos spielt an Orten, an denen Leute starben und niemals zurückkehrten.

Stellen Sie sich vor: Eine dreidimensionale Welt mit Bäumen, Seen und Steinen. Und unter der Erde lauern verhängnisvolle Kräfte.

Stellen Sie sich vor: 9999 gequälte Seelen, eingesperrt in Raum und Zeit, suchen nach Befreiung. Nur Sie können sie retten.

Archipelagos ist eine völlig neue Art von Computerspiel. Es bietet 9999 sich verändernde Landschaften, 3D-Grafik mit flüssiger Animation und unverzichtbaren Übersichtskarten.

Archipelagos ist ungewöhnlich. Es ist die erste Begegnung mit dem Metaphysischen.

Archipelagos wurde von Astral Software entworfen und programmiert.



Erhältlich zu Amiga Atari ST and PC (CG-MEGA)

LOGOTRON

RECREATION

LOGOTRON LTD. DATA BANK C. 1990

Heisse Hits hautnah für DM 0,00

zum Kennenlernen

Alle Highlights der internationalen Charts im Hit-Abo! 16 brandaktuelle Top-Songs auf einem Super-Album! Alle zwei Monate neu. Ganz exklusiv — nur für Abonnenten. Einfacher kommt keiner an alle heißen Scheiben. Kein langes Suchen, keine lästigen Füller. Dafür der Extra-Knüller — zum Kennenlernen das Beste aus den Charts für DM 0,00 (CD-Schutzgebühr DM 9,90)!

DIE 16 TOP-HITS Mai/Juni '89 (LP/MC nur DM 16,95, CD nur DM 25,90)

Geoffrey Williams — Cinderella Hithouse — Jack To The Sound Of Underground
Kylie Minogue & Jason Donovan — Especially For You Petula Clark — Downtown
'88 Sandra — We'll Be Together Ray Orbison — You Got It Riffi — Dr Acid And
Mr House — Will To Power — Baby, I Love Your Way Soulsister — The Way To Your
Heart Samantha Fox — I Only Wanna Be With You Paula Abdul — Straight Up
Alan Price — Changes Moses P. — Twilight Zone David Hasselhoff — Looking For
Freedom Blue System — Love Suite



Gratis zum Kennenlernen
DIE 16 TOP-HITS EXTRA
LP/MC DM 0,00, CD-Schutzgebühr DM 9,90

Bobby McFerrin — Don't Worry Be Happy Sandra — Secret
and Bad Boys Blue — A World Without You Michael
Jennifer Rush — You're My One And Only Foreground
Attraction — Find My Love Caldwell — Stop The Crazy Thing
Fancy — Fools Cry Duran Duran — I Don't Want Your Love
Den Harrow — You Have A Way Sabrina — My Chico
Jermaine Stewart — Don't Talk Dirty To Me Breaths
— Heads To Heaven Yazoo — Stand Up For Your Love Rights
Erasure — A Little Respect Brother Beyond — The Harder
By B.V.S.M.P. — Amvina

Bitte beachten: Tritt keine Abnahmeverpflichtung, liefert gegen
Rückgabe und garantiert jeweils 8 Tage Rückgaberecht
auf Postkarte oder im Briefumschlag an

CLUB TOP 13 Postfach 13 4830 Gutersloh 100

Bestellung nur an Besteller in der BRD einschl. West Berlin
Pro Person nur eine Coupon-Einsendung zulässig

Coupon an: CLUB TOP 13 Postfach 13 4830 Gutersloh 100

89 0001

Schicken Sie mir bitte die 16 TOP-HITS EXTRA zum Kennenlernen als

LP ☐ MC ☐ CD (Schutzgebühr DM 9,90)

Gleichzeitig erhalte ich die 16 TOP-HITS Mai/Juni '89 mit 8 Tagen Rückgaberecht als

<input type="checkbox"/> LP	} für	DM 16,95	-	DM 2,95	Versandkosten	DM 19,90
<input type="checkbox"/> MC						
<input type="checkbox"/> CD	für	DM 25,90	-	DM 2,95	Versandkosten	DM 28,85

Name _____ Vorname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____ PLZ/Ort _____ Telefon-Nr. _____

Datum _____ Unterschrift des Erziehungsberechtigten, wenn Sie noch nicht 18 sind.

Schicken Sie mir danach ohne Kaufzwang alle 2 Monate die aktuellen 16 TOP-HITS wie angekündigt zum Preis von DM 16,95
DM 2,95 Versandkosten DM 9,90 bei LP/MC bzw. zum Preis von DM 25,90 DM 2,95 Versandkosten DM 28,85 bei CD
Ich habe jeweils 8 Tage Rückgaberecht und zahle nur, was ich behalte. Die Zusendung kann ich jederzeit per Postkarte stoppen.

Jack Nicklaus

MS-DOS (C 64)
55 bis 79 Mark (Diskette) * Accolade

Grafik 72	Sound 12	Schwierigkeit mittel				
POWER-Wertung 73						
Geplante Golf-Simulation mit verschiedenen Computergegnern						



Haut er in den Teich? In den Sand? Ins Gehölz? Oder gar ins Loch? (MS-DOS/EGA)



Gut!

Gute Golf-Simulationen gibt's schon reichlich. "Jack Nicklaus" tut sich entsprechend schwer, mit neuen Features aufzuwarten. 3D-Grafik, verschiedene Schwierigkeitsgrade und einfache Bedienung sind schon Standard. Doch es gibt hier auch ungewöhnliche Feinheiten, die Freude machen: die Computergegner sind prima

Partner für Solo-Spieler, die besten Ergebnisse werden gesichert und der Geldscheffel-Spielmodus bringt Abwechslung. Die immer wieder auftauchenden Tipps von Meister Jack Nicklaus hätte man sich sparen können, sie unterbrechen nur den Spiel-

Die MS-DOS-Version macht auf einer schnellen Maschine wie einem AT wirklich Freude. Auf XTs mit 8 MHz sind Bidaufbau und Spieltempo dermaßen quälend langsam, daß einem die Luft vergeht. Die gute POWER-Wertung gilt deshalb nur, wenn man das Spiel auf einem MS-DOS-PC mit mindestens 10 MHz laufen läßt.

Der Amerikaner Jack Nicklaus gehört zu den Besten der Welt, wenn es um das kunstvolle Versenken eines kleinen Balles in 18 Löcher geht. Der Golf-Champ tüftelte zusammen mit einer Handvoll Programmierer an der neuen Golf-Simulation "Jack Nicklaus on his greatest 18 Holes" — oder auch kurz und schmerzlos "Jack Nicklaus" genannt.

Drei Golfplätze mit je 18 Löchern werden dem Bildschirm-Sportler geboten. Datendisket-


ten mit neuen Parcours sind in Vorbereitung. Umgeben von ansehnlicher 3D-Grafik steht Ihre Spielfigur in der Mitte des Bildschirms und zielt Richtung Loch. Die Wahl von Schläger, Schlagrichtung, Effekt und Schlagstärke liegt bei Ihnen.

Bis zu vier Golfer können gleichzeitig antreten. Es gibt sogar neun unterschiedlich starke Computergegner.

Die getestetste MS-DOS-Version läuft mit Hercules-, CGA- sowie EGA-Grafikkarten und benötigt 384 KByte RAM. hi

World Snooker

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) * CDS

Grafik 65	Sound 32	Schwierigkeit mittel				
POWER-Wertung 71						
Variantenreiche Billard-Simulation						

Weder hält ein Prominenter sein digitalisiertes Köpfchen für ein Computerspiel hin. Deswegen ist der Billard-Experte Steve Davis der auf der Packung von "World Snooker" mit Gewinnern einen Pokal stemmt und damit kräftig Kugel-Kompetenz vermittelt. Steve lächelte schon für Steve Davis Snooker, das vor einiger Zeit auf 8-Bit-Computern erschien. "Steve Davis World Snooker" ist die erweiterte 16-Bit-Version, die kräftig aufgepoltert und mit einer Maussteuerung versehen wurde. Das Programm beherrscht nicht nur zwei "Snooker"-Varianten, sondern auch "Caram" (Carambolage knifflig), englisches "Billard" (äußerst britisch), "Pool" (eng-

lische Variante) und noch ein "Pool" (amerikanische Variante) — wird in jeder besseren Kneipe gespielt, in der englischen Anleitung werden alle Spielarten ausführlich erklärt.

Mal man sich für eine Variante entschieden, legt man einen von sechs Schwierigkeitsgraden fest, wahlweise tritt man gegen einen normalen Mitspieler an. Dann geht's los. Man stellt ein, mit welcher Wucht und welchem Spin man die Kugel treffen will, die Richtung ist auch nicht unerheblich. Danach klickt man "Play", die Kugel saust über den grünen Filz — mit etwas Glück

Heißer Kampf auf grünem Filz (ST) ►



Gut!

Was Chuck Yeagers AFT für Flugmulatoren ist Steve Davis World Snooker für Billardspiele. Der Billard-Fan bekommt so ziemlich alles, was es zu spielen gibt. Der Computergegner ist gut, die

Bewegungen der Kugeln sind schnell und flüssig, die Hitzelungen machen das Programm nicht zu leicht — so muß eine Billard-Simulation sein.

Frisch aus der Grusel-Ecke stammen allerdings die Soundeffekte: Es macht "Tick" wenn eine Kugel getroffen, "Puck" wenn eine versenkt wurde. Nicht minder ärmlich klingt die Musik, die Palette, von der sie digitalisiert wurde, muß teuflich verstaubt gewesen sein — was dem Spiel allerdings keinen Abbruch tut.

trifft man sogar. Wer permanent danebend steht, kann computergesteuerte Hilfe anfordern. Es erscheint dann eine Hilfsline, die zeigt, wohin die gestoßene Kugel rollen

wird. Beim Üben darf man müßige Stöße zurücknehmen. Außerdem kann man jederzeit an die Taschen zoomen und sieht so in kniffligen Situationen mehr. al



Litti's Hot-Shot

C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette) 49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Grafik 31	Sound 37	Schwierigkeit leicht
POWER-Wertung 73		

Litti kilometerweise im Abseits ein Schuß in den Ofen

In England ist ein neues Fußballspiel erschienen für das der britische Kicker Gary Lineker seinen Namen hergibt. Für den deutschen Markt hat man Gary gegen den Bundesliga-Spieler Pierre Littbarski vom 1. FC Köln



Na ja...

Zur Ehrenrettung von Pierre Littbarski muß man klarstellen, daß sich seine Fußballkünste in wesentlich höheren Regionen bewegen als die Programmierkünste der Schöpfer dieses Gruselsportspiels. Die klumpige Grafik wirkt reichlich plump und das

Scrolling wabert zäh vor sich hin. Der ganze Spielfuß leidet unter dem zu kleinen Bildschirmmauschnitt, der das Spielfeld zeigt. Oft ist kein Mitspieler zu sehen und von gezielten Pässen kann man nur träumen. Das Programm hat einen gewissen Spar-Spielwitz, kann aber im Vergleich gegen die Konkurrenz nicht bestehen. Wer einen C 64 hat, soll lieber zu "Microprose Soccer" oder "Emlyn Hughes International Soccer" greifen. Das sind zwei wirklich gute Fußballspiele, gegen die Litti's Hot-Shot wie ein C-Klassen-Vertreter wirkt.



Nach Eckbällen ergeben sich gute Torchancen (C 64)

ausgetauscht. Aus "Gary Lineker's Hot-Shot" — so heißt die Fußball-Simulation in England — wurde in Deutschland "Litti's Hot-Shot".

Auf dem Bildschirm wird immer ein Teil des Spielfelds gezeigt und gescrollt. Sie steuern jeweils den Kicker Ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Die Schußstärke hängt davon ab, wie weit ein Balken auf der Stärkeanzeige aussschlägt, wenn man den Feuerknopf losläßt. Durch gleich-

zeitiges Bewegen des Joysticks gegen die Laufrichtung kann man sogar einen Fallrückzieß riskieren. Zu beherrztes Grätschen in des Gegners Knöchel wird mit Freistoß geahndet. Wer zu oft tritt, sieht die rote Karte und fliegt vom Platz. Sie spielen entweder gegen einen menschlichen Gegner oder eines der Computer-Teams. Parameter wie Spielzeit und Stärke des Computers (es gibt vier Stufen) können verändert werden. hi

PLAYSOFT

Amiga/Atari ST

The Real Ghostbusters
F-16 Falcon II
PacLand
The Knight
Dungeon Master II
Chaos strikes Back
Pegasus
R-Type
Run the Gauntlet
Test Drive II
Wec Le Mans
Dragons Lair
Lords of the Rising Sun
Microprose Soccer
F-16 Combat Pilot
Leisure Suit Larry I
Basteroids
Zak McKracken II
Cosmic Pirate

a a a a
84 76 90
52 49 90
79 90
72 90 72 90
44 44 90
69 90 90
56 52 90
64 90 90
64 90 64 90
64 90 64 90
84 90
69 90 69 90
69 90 90
84 90 76 90
64 90 54 90
68 90 90
56 90 56 90

C-64

Disk.

ACE 2088 39,90
Basteroids 42,90
Dragon Ninja 39,90
F-14 Tomcat 44,90
Legend of Blacksilver 44,90
Iron Lord 54,90
Pool of Radiance 64,90
Raffles 42,90
Willow 44,90
Zak McKracken (dt.) 49,90

KOSTENLOS

erhalten Sie unseren
Software-Katalog für
AMIGA, ATARI ST, C-64, MS-
DOS, PC ENGINE, SEGA
Brett- & Rollenspiel-Katalog
(über 40 Serien,
gegen 4 DM in Briefmarken)

Hotline
(06421)
481972

PLAYSOFT
Teichweg 6
3550 Marburg 7

Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten
Vorkasse > 8 DM Versandkosten
Vorkasse > 1 DM Nachnahme > 1 DM
(*) bei Drucklegung noch nicht lieferbar

FLASH POINT

Nintendo



Brandheiß bei uns
Trojan

82,94



Top Gun

unser Top Spiel 84,94

Alle Nintendo-Spiele im Lager! Preisliste anfordern!

SEGA



Unser Preis Hit

Y's 104,94



Ein Super Spiel


Double Dragon 79,94

Große SEGA-Auswahl im Lager! Preisliste anfordern!

Laufend Neuzugänge — Computer-Software
R Trademark: Nintendo Co. Ltd. R Trademark: Sega Enterprises Ltd.

Circus Attractions

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette) * Golden Goblins

Grafik 86	Sound 51	Schwierigkeit mittel				
POWER Wertung 77						
Das bisher beste Zirkusspiel mit fünf witzigen Disziplinen						

Hier inspiert, verehrt Joystick-Schwingerinnen und Feuerknopf-Akroben — es ist wieder Zirkuszeit. Die "Circus Attractions" bestehen aus fünf Zirkusnummern. Untrainierte dürfen ausgiebig üben, bevor sie sich in die Arena wagen.

Im ersten Teil der Vorstellung versucht man, auf dem Trampolin möglichst hoch zu springen. Da die Nummer nicht gerade vor Originalität strotzt, muß man Salti schlagen, um das verwöhnte Publikum bei Laune zu halten. Beim Jonglieren bekommt man solange Bälle zugeschmissen, bis man sechs Tennisbälle und eine Keule in der Luft hält — ein schwer! Das Seiltanzen ist eine

Frage des Gleichgewichts. Wagemutige versuchen einen Handstand. Das Clownspringen gibt sich klassisch. Drei Clowns versuchen sich an der alten Nummer mit zwei Trampolinen. Beim Messerwerfen rotiert die Partnerin auf einer Scheibe. Eine Assistentin reicht Ihnen handliche Messerchen, die sie dann elegant Richtung Scheibe schlenzen (schwitzt). Sollten Sie die Dame treffen, Die Messer sind nicht scharf (Seufzer der Erleichterung).

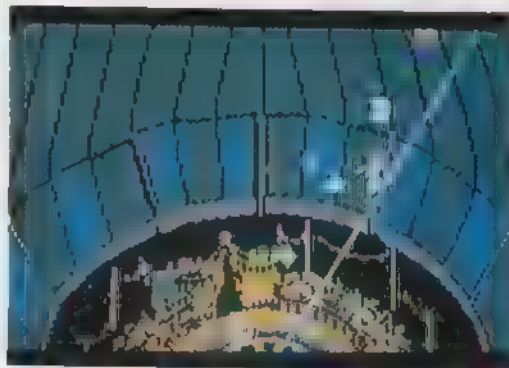
Die Circus Attractions können zwei Spieler gleichzeitig spielen. Sie arbeiten dann als Team und werfen sich beispielsweise beim Jonglieren gegenseitig die Bälle zu. *al*



Gu!

Bei Circus Attractions (nicht verwechseln mit "Circus Games") nimmt man sich gar nicht so bierernst. Beispielsweise











hält die Assistentin beim Messerwerfen ab und zu eine Stange Dynamit bereit — gemeint! Nachdem sich bei Epyx im letzten Jahr nichts Umwerfendes tat, ist Circus Attractions mein momentaner Sportspiel-Favorit! Schade, daß es nur fünf Disziplinen gibt und einige zu steuern sind. Vor allem beim Jonglieren gerät man in Panik. Lob für die Grafiker, die aus dem C 64 erstaunliche Farbtöne herausgeholt



Ein Schritt daneben, und die Seiltänzerin kann als menschlicher Pfannkuchen Karriere machen (C 64)

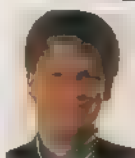
The Duel — Test Drive II

MS-DOS (Amiga C 64)
55 bis 79 Mark (Diskette) * Accolade

Grafik 69	Sound 51	Schwierigkeit mittel									
POWER-Wertung: 69											
Jenseits vom Tempolimit. Autorennen gegen den Computer											

Eine Landstraße im Berufsverkehr und Sie haben es verdammt eilig, weiterzukommen. Doch auf der ganzen Strecke schleichern Transporter und PKWs vor Ihnen her.

Da gibt's nichts anderes als Gas geben. Augen zu und überholen. Bei "The Duel — Test Drive II" können Sie mit einem Porsche oder einem Ferrari über die Straßen brettern an-



Gu!

Die Polizei im Rücken der Transporter vor der Nase und keine Überholmöglichkeit in Sicht... doch da! Eine kleine Lucke. Gas geben und nichts wie raus. Der Wagen auf der Gegenfahrbahn kommt immer näher — gleich kracht's! Doch ich bin schneller! Ich sehe noch einmal in den Rückspiegel. Das Polizeiauto ist verschwunden.

Test Drive II bringt ein gutes Fahrgefühl. Auch die Landschaften sind abwechslungsreicher als beim Vorgänger. Vorbei ist das ewige "Am-Felsen-entlang"-fahren. Die Steuerung der Fahrzeuge geht in den einfacheren Levels recht leicht von der Hand. Leider gibt es nur zwei Wagen: einen Porsche und einen Ferrari. Auf den jetzt veröffentlichten Zusatzdisketten "The Supercars" und "California Challenge" gibt es neue Autos und weitere Landschaften. The Duel bietet mehr Abwechslung als sein Vorgänger. Test Drive An "Grand Prix Circuit" kommt es zwar nicht heran, ist Rennsportfans aber durchaus zu empfehlen.

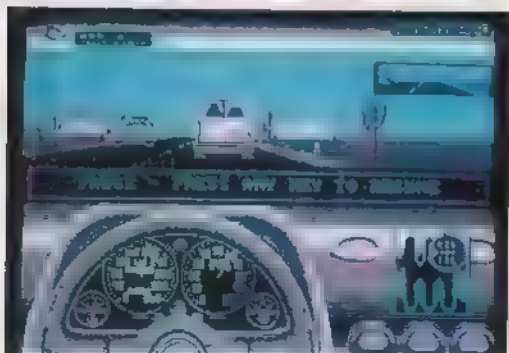
ders Autos überholen und lästigen Polizeistreifen davonfahren. Die wagen ausgerechnet Sie wegen Geschwindigkeitsübertretung dranknagen. Am Ende eines jeden Streckenabschnittes finden Sie eine Tankstelle, an der Sie Ihre Streckenzeit mitgeteilt knegen.

"The Duel" ist der Nachfolger zum PS-Programm "Test Drive". Neu ist, daß Sie auf Ihrer Fahrt einen Konkurrenten haben, dem Sie davonfahren

müssen. Auf den einfacheren Strecken ist das nicht schwierig. Doch in einem höheren Schwierigkeitsgrad zeigt Ihnen der Computerfahrer die Rücklichter. Es gibt zwölf Schwierigkeitsstufen. Ab der fünften müssen Sie selber die Gänge schalten.

Auf einem AT mit EGA-Grafik fährt sich The Duel ordentlich flott. Auf einem XT sollten Sie CGA-Grafik den Vorzug geben, damit es nicht zu langsam wird. Das Programm läuft auch unter Hercules. Die MS-DOS-Version braucht mindestens 512 KByte RAM. *go*

Auf der Überholspur sind die Mitfahrer sehr entgegenkommend (MS-DOS/CGA)



POWER TIPS

Neben einem satten Schwung Tips und Tricks findet Ihr diesmal einen besonderen "Film"-Modus



Tip des Monats wurde diesen Monat der "Film"-Modus für "Dragon's Lair" auf dem Amiga. Ihr drückt ein paar Tasten, schon

läuft das Spiel vor Euren Augen ab.

Solche "Cheats" sind in der Redaktion sehr beliebt, wir könnten ruhig ein paar mehr

gebrauchen, um sie in der POKE-Ecke zu veröffentlichen. Wenn Ihr also POKE's, Cheat-Modi, Tricks, Continue-Modi oder Kniffe habt, um ein Spiel

leichter zu machen, immer her damit. Selbstverständlich werden auch "normale" Lösungen und Karten genommen.

Als "Bonbon" haben wir eine Liste aller bisher erschienenen Tips zusammengestellt. Ihr findet sie auf Seite 58/59. Viel Spaß wünscht Euch

Uwe

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

DRAGON'S LAIR

Auch wenn sich der Spielwert in Grenzen hält: "Dragon's Lair" auf dem Amiga besticht durch sehr gute Grafik. Wer aber kein geübter Joystickrecker ist, hat kaum eine Chance, die höheren Levels zu sehen. Das ist jetzt vorbei. Mit dem Tip von Stefan Winterstein aus Hamburg bekommt man jede Szene im Spiel wie in einem Film zu sehen. Stefan war der erste, der uns den Trick vorriet. Folgende Tasten müssen

gleichzeitig gedrückt werden: <Escape>, <L>, <N>, <R>, <7> und <-> (Taste links neben der rechten "Shift"-Taste).

Drückt man nach dieser Fingerverknüpfungs-Aktion die Taste '0', so startet der "Film". Man legt gemütlich die Füße auf den Computertisch und wechselt ab und an mal eine Diskette. Der Rest läuft vollautomatisch — viel Spaß beim Zusehen.

dort die Menschen an Bord nehmen. Jetzt sofort und ohne Verzögerung das nächste System anfliegen. Hier erhaltet Ihr als Belohnung ein Kilo Gems.

4. Zerstören der Cougar

Im Gegensatz zur Constrictor ist die Cougar mit einem Cloaker ausgestattet. Das heißt, sie wird in unregelmäßigen Abständen unsichtbar und ist damit nicht zu treffen. Diese Mission ist sehr schwer. Wenn Ihr sie endlich zerstört habt, findet Ihr in den Überresten den Cloaker.

5. Die von Thargoiden besetzte Raumstation

Nach Annahme dieser Mission einfach ins nächste System fliegen. Die Raumstation ist mit einem (!) gezielten Schuß zu zerstören. Leider tauchen dann immer mehr Thargoiden-Raumer auf und machen einem das Händlerleben schwer. Wenn man dann die nächste Raumstation anfliegt, ist auch diese von Thargoiden besetzt. Übrigens könnt Ihr die Station auch rammen. Wer diese Mission geschafft hat, bekommt als Belohnung einen ECM-Jammer (praktisch, um auch Thargoiden mit Raketen abzuschießen).

Der Cheat-Modus für Elite ist ja nun hinreichend bekannt. Wenn Ihr im "Hacker V10"-Menü seid, guckt Euch mal folgende Bytes an. Alle Zahlen beziehen sich auf die Atari ST-Version.

Byte 91 — Nummer der nächsten Mission

Byte 93 — Mission Status (0 = z. Z. keine Mission)

Byte 95 — Mission Zielsystem

Byte 97 — Noch nötige Anzahl der Hyperraumsprünge

Wer von Euch findet die Werte für die Missionen der Amiga-Version heraus?

King's Quest IV

Es war einmal die wunderschöne Königstochter Rosella, Tochter von König Graham und Helden dieses Fantasy-Abenteuers (gegen das ihr kurzes Gastspiel in Larry II als Friseur — trotz gelungener Schauspielersleistung — ziemlich verblüht). Rosella muß, um ihrem Vater das Leben zu retten, zuerst den von der bösen Lolotte entwendeten Talisman der guten Fee Genesta zurückholen. Innerhalb von 24 Stunden muß ihr das gelingen, da Genesta nur noch diese Zeit ohne ihren Talisman leben kann, eine Rettung von König Graham ohne Hilfe der guten Fee jedoch aussichtslos ist.

Deshalb keine Zeit verstreichen, zuerst probeweise die Insel erforschen, nebenbei einen Plan zur Orientierung machen — und danach noch mal ganz von vorne beginnen.

Als Königstochter interessiert Rosella vor allem ob sich ein Frosch mit Krone durch Küssen immer in einen Prinzen verwandelt oder ob das Ganze doch nur ein Märchen ist. Sie wirft den unter der Steinbrücke gefundenen, goldenen Balken vom rechten Ende des Teiches "ganz zufällig" in Richtung Frosch. Als dieser brav appetitlich, nimmt sie ihn voller Ekel hoch und küßt ihn — rein zu Forschungszwecken. Und siehe da, Frösche mit Kronen sind doch immer verzauberte Prinzen, wohl etwas hochnäsige, die sich für Bauernmädchen zu Schade sind, jedoch auch großzügig, die sich immerhin mit einem nützlichen Geschenk bedanken.

Rosella geht lieber Richtung Westen ins Götterhaus, froh daß sie sich nicht mit einem ar-

Elite

Elite und kein Ende. Jens Fangmeier aus Hamburg kann Euch einiges zu den fünf Missionen der 16-Bit-Versionen verraten.

1. Die Constrictor Vulgans. Nach 64 Hyperraumsprünge in der zweiten Galaxie bekommt man an der nächsten Space-Station diesen Auftrag. Nun müßt Ihr nur noch den jeweiligen Anweisungen an den Stationen folgen, und dann trifft Ihr bald auf dieses geheime Raumschiff.

2. Überbringen von Thargoiden-Papieren.

Auch diese Mission erhält man erst nach einer Anzahl

von Hyperraum-Sprüngen. Ihr sollt Papiere zu einer bestimmten Raumstation bringen. Unterwegs werdet Ihr andauernd von Thargoiden angegriffen, die Euch in Zweier-, Dreier- oder Vierer-Formationen anfallen.

3. Supernova — Rettet die Menschheit.

Überraschung: Kaum ist man aus dem Hyperraum aufgetaucht, blinkt der Bildschirm rot. Man bekommt die freundliche Meldung, daß ein Treibstoff-Leck aufgetreten ist. Um nicht ohne Sprit dazustehen, solltet Ihr an der Sonne aufpassen, sonst treibt Ihr rettungslos im All. Nach dem Aufanken die Space-Station anfliegen und

Joysoft

**DEUTSCHLANDS BELIEBTESTER
SOFTWAREVERSAHND EMPFIEHET:**

Lesen Sie unbedingt unsere neue, kostenlose

TOP aktuelle Software - Preisliste

Auf 20 Seiten finden Sie ein interessantes, umfangreiches Angebot. Für gute Preise sind wir bekannt. **UNSERE PREISLISTE ERHALTEN SIE KOSTENLOS!**

stop total wichtig stop **SOFORT** neue preisliste bei JOYSOFT anfordern stop kommt kostenlos stop kommt gut stop alles andere Käse stop tolles angebot stop vernünftige preise stop totaler service stop - niedrige versandkosten stop viel anleitung stop - beste infos - stop interessant für Anfänger Aufsteigern Einsteigern Freaks Cracks und andere Menschen - stop telefonnummer merken - stop - **0221/425566**

TEST DRIVE II

C64 DISK* 49.90 AMIGA MS-DOS 69.90 DM

SCENERY (Supercars oder California Challenge)

Scenario-Disk für TEST DRIVE II

C64 DISK* 29.00 AMIGA MS-DOS 39.00 DM

BALLISTIX

ATARI ST UND AMIGA* 54.90 DM

GRAND MONSTER SLAM

Phantasie-Aktion- und Sportspiel gegen Monster, Trolle und Zwerge. Der grosse Kampf der Rassen!

C64 39.90, AMIGA - ATARI ST - MS-DOS 59.90 DM

CIRCUS ATTRACTIONS

C64 39.90, AMIGA - ATARI ST - MS-DOS 59.90 DM

HARD'N' HEAVY*

Arade-Aktion für 1-2 Spieler mit 25 Level. 2 Spieler sind ständig in Aktion. Mit schnuckeliger Grafik!

C64 DISK 39.90, AMIGA - ATARI ST 54.90 DM

SKATEBALL

C64 DISK 39.90, AMIGA UND MS-DOS 54.90 DM

SPHERICAL*

C64 DISK 39.90 AMIGA ATARI ST 59.90, MS-DOS 54.90

ARCHIPELAGOS

ATARI ST AMIGA 59.90, MS-DOS 69.90 DM

POPULUS ATARI ST UND AMIGA 64.90 DM

KINGS OF THE BEACH für MS-DOS 64.90 DM

BATTLE TECH für MS-DOS 74.90 DM

SPACE QUEST III* für MS-DOS 79.90 DM

HILLSFAR* (A D & D) für C64 54.90 MS-DOS 69.90 DM

KINGS QUEST IV für ATARI ST 74.90 DM

POLICE QUEST II für ATARI ST 74.90 DM

FUGGER ATARI ST 59.90 DM

COSMIC PIRATE* AMIGA 54.90 DM

Mit * gekennzeichnete Angebote bei Drucklegung noch nicht lieferbar

ACHTUNG!

**TROTZ GEBÜHRENERHÖHUNG DER POST
LIEFERN WIR MEIST BILLIGER ALS ZUVOR!**

BEI RECHNUNGSBETRÄGEN

AB 140.00 DM VERSANDKOSTENFREI

ZWISCHEN 80.00 UND 140.00 DM **NUR 4.00 DM.**

BIS 80.00 DM 6.50 DM VERSANDKOSTENANTEIL

Auslandslieferung immer 12.00 DM

Eilpostzuschlag 6.50 DM. Sicherheitsverpackung 2.50 DM

4000 Düsseldorf 1
Pensioffener Str. 47
Telefon 0213/54445
Mo-Do 10-18 Uhr
Mi-Do 10-18 Uhr
Sa-So 10-18 Uhr
Nur Ladenverkauf

5000 Köln 1
Mainstrasse 74-76
Telefon 0212/29926
Mo-Fr 10-18 Uhr
Sa-So 10-18 Uhr
Nur Ladenverkauf

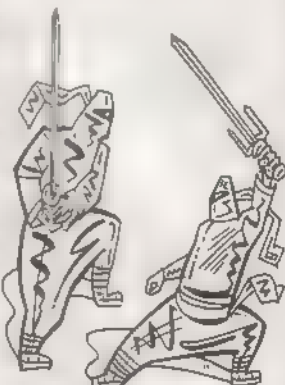
5000 Köln 41
Bergener Str. 39
Telefon 0211/425566 und
0211/425567
Mo-Fr 10-18 Uhr
Sa-So 10-18 Uhr
Versand und Laden

roganten Prinzen herumärgeren muß. Dort nimmt sie im Wohnzimmer kurzerhand das Shakespeare-Buch an sich. Ein Blick auf das Bild über dem Kamin lenkt ihr Interesse auf die linke Wand des Raumes. Sie entdeckt eine Geheimtür hinter der sich eine Treppe zu einer Orgel und einem Moment viel interessanterer Schaulust befindet. Rosella beschließt nach genauer Inspektion des Hauses bei Nacht noch einmal herzukommen und momentan lieber einen Besuch bei den sieben Zwergen zu machen.

Trotz ihres Mutes ist und bleibt Rosella eine Frau, die sich über die Unordnung in der Mühle der Zwerge so aufregt, daß sie kurzerhand alles andere vergißt und sich mit Feuererlen an die längst notwendige Raumkosmetik macht. Nach gemeinsamem Essen und erneuter Beseitigung der Unordnung entdeckt sie auf dem Tisch einen mit Diamanten gefüllten Beutel. Beim Rückgangsbewach an den schmalen Bersten rechten Teil des Bergwerks befindlichen Zwerg erhält sie von diesem zusätzlich den Diamanten, die sie behalten darf, noch eine äußerst nützliche Laterne.

Bei der ziellosen Suche nach hilfreichen Dingen entdeckt Rosella einen Wurm, sie beschließt, angeln zu gehen. Beim Gespräch mit dem Fischer wird sie vom Mißfeld überwältigt und schenkt ihm spontan die Diamanten. An die Gegengeschenke erhältene Angel befestigt sie als Köder beim Fischen am äußersten Ende des Steges lediglich einen toten Fisch. Da ist doch der Amor-Bogen den Jung-Amor vor Schreck über ihr auf tauchen beim täglichen Bad im Pool liegen abt, wesentlich angenehmer zum Herumtragen. Rosella schießt damit bei nächster Gelegenheit auf das Einhorn und sichert sich dadurch dessen Freundschaft. Vom Lautenspieler erhält sie — nachdem sie ihm das Buch geschenkt hat — die Laute und beguckt dadurch nicht nur ihn, sondern vor allem seine Umwelt. Fasizimert auch der flötenspielende Paan ihrem Lautenspiel und tauscht gerne seine Flöte gegen ihre Laute ein. Interessiert was sich wohl westlich vom Steg im Meer befindet schwimmt Rosella los — auf ständiger Hult vor Haen. Auf Genestas Insel angekommen entdeckt sie neben einer Plauenfeder im Sand nichts

Neues. Sie schwimmt zurück und beschließt zu erforschen, was sich am Ende des Bergpfades befindet. Nach dem unerschrockenen Aufenthalt bei Lolotte sieht Rosella ihre einzige Hoffnung, das für einen Ritt des Einhorns benötigte Zaumzeug zu erneuern. jenseits des Meeres verschluckt von dem Wal muß sie all ihre weibliche Cleverness anwenden um einen Ausweg zu finden. Sie krabbelt am Zick-Zack Bogen ganz links oder rechts in der Mitte die große Zunge hoch, um den Wal dann in der oberen Zungenrinne in der Feder kräftig zu kitzeln. Lebend aus dem Wal ausgespuckt, ist ihre Lage nicht viel hoffnungsvoller.



Nach Norden schwimmend erreicht sie erschöpft eine einsame Insel, irgendwo im Meer weit entfernt von Tamir. Unerwartete Hilfe erhält Rosella von einem Pelikan, der aus Dankbarkeit für den toten Fisch eine silberne Pfeife tauschen läßt. Bevor Rosella in die Pfeife bläst, entdeckt sie an der Spitze des Wracks noch das angegebene Zaumzeug für das Einhorn. Ein Ritt auf dem Rücken des durch die Pfeife angeockten Daphnis bringt sie sicher nach Tamir zurück. Rosella eilt an die Stelle, wo sie den Leibespleiß auf das Einhorn geschossen hat, zäumt es und reitet mit ihm direkt zu Lolotte.

Doch Lolotte ist noch nicht zufrieden als neue Aufgabe erhält. Die Zauberherne vom Menschenfresser zu beschaffen. Bei der Suche nach neuen Hilfsmitteln entdeckt Rosella einen Weg hinter den Wasserfall zu gelangen. Sie zieht die Krone auf und da man immer mithören sollte, wenn es spannend wird, geht es erst in der nächsten POWER PLAY weiter! Auch diese Lösung stammt von Uta Herold.

Pool of Radiance (C 64)

Jörg Lotter aus Darmstadt beschreibt, wie man bei "Pool of Radiance" (C64) einen Charakter herstellen kann, der Rüstungsklasse (AC) -55 und 55 Schadenspunkte (Damage) hat.

Dazu müssen Sie in einen
Weapon-Shop gehen und fol-
gendes tun:

1. Eine Fighter mit zirka 30 Pfeilen (Arrows) ausrüsten
2. Die Pfeile im View/Item-Menu solange mit 'h' aufteilen, bis alle Plätze der Inventory-Liste belegt sind
3. Den Pfeil auf Platz eins der Liste mit 'd' "drop" entfernen und durch eine gekaufte Armor ersetzen
4. Die Pfeile auf Platz zwei der Inventory-Liste mit 'o' sammeln
5. Die Armor auf Platz eins und die Pfeile auf Platz zwei mit 'r' in Gebrauch nehmen
6. Die Pfeile auf Platz zwei der Liste wieder mit 'h' aufteilen bis der Befehl 'halve' verschwindet und die Anzeige automatisch auf 'join' springt
7. Nun auf die Pfeile auf Platz zwei der Liste gehen (es müssen mindestens noch zwei Pfeile sein) und am letzten Ma den Feuerknopf oder 'Return' drücken

Nun verschwindet die Armor, und auf Platz eins der Inventory-Liste erscheint ein "Bag" (AC-Bag), welches in Gebrauch genommen einen AC von -55 ergibt.

Das so erzeugte Bag behält immer den Charakter des aus ihm erzeugten Items. Das Bag, das aus einer Lederrüstung hergestellt wurde, kann an einen Dieb weitergegeben und von diesem in Gebrauch genommen werden.

Nach dem gleichen Verfahren kann auch ein Bag aus einer Waffe hergestellt werden, welches dann eine Schlagskraft (Damage, von zirka 55 Hitpoints besitzt. Das zuerst erzeugte AC-Bag muß jedoch unbedingt an ein anderes Party-Mitglied gegeben werden, da sonst eine Umwandlung nicht möglich ist.

Sind alle Party-Mitglieder entsprechend ausgerüstet, kann man die im Wege stehenden Monster nur bedauern.

Oliver Swienty aus Dinslaken fand eine Methode, die Gegenstände eines Charakters zu verdoppeln. Wer Items verdoppeln will, muß sich zwei Save-Game-Disks machen. Die Charaktere werden auf bei-

NEU IN BERLIN

NEU IN BERLIN



Spiele-Hits

für C-64, PC/AT, AMIGA

C-64 Disketten	AMIGA	
FF-4 Expansion Kit	34,00	Mosley Maker
The Deep	49,90	Ringside
Powerplay Hockey	59,90	Operation Neptune
101 Games	49,90	Volleyball Simulator
Superior Wolf	45,90	Madwood Road Pro
Expanding Fish	45,00	Hogwarts
The Munchers	49,00	Farfarsator
Score a Winning Match 2 Stv	99,90	Flight Simulator 2
PC/AT Computer		
Test Drive 2	Autorenrennen 5,25 Engl. HEPC, CGA, EGA	89,00
Sub Drive	U-Boot Simulator 5,25 c 2 HEPC, CGA, EGA	66,90
Super Soccer Hockey	Esports 5,25 Engl. CGA, EGA	59,90
Evity on PC 4.2	3 Time Super 5,25 Engl. CGA, EGA	49,90
Police Quest 2	Adventure 5,25 3,5 5,0 5,75 CGA, EGA	74,90
Barbie Dress	3,5 Schöneberg 5,25 3,5 7,50 CGA, EGA	55,90
Yuppie Revenge	Wirtschaftssimulation 5,25 Diskett CGA, EGA	79,90

Telefonische Bestellung: 030-752 91 50/60 Versand nur per Nachnahme plus 6,- DM Versandkosten und Porto und Presendungen vorbehalten



Schöneberger Str. 5
(Berliner Platz)
1 Berlin 43 (Tempelhof)
☎ 030 752 91 50/60

Öffnungszeiten
Mo-Fr 10-19 Uhr
Sa 10-13 Uhr

Viel, viel mehr in unserem Ladengeschäft in BERLIN!

KaroSoft

Jürgen Viethe

ATARI ST

[illegible]

KATALOG KOSTENLOS (Systemangabe)
UPS Express Vorbestellung
Nachnahme R

Bitte Sie uns an. Tel.

021 03 43032

oder schreiben Sie uns:

Bismarckstraße 75

Zum Schluß noch ein Tip für Kämpfe gegen Monster, die weder aufstehen können (z. B. Trolls). Man sollte es mal mit "Flask of Oil" versuchen. Wenn das Monster tot ist, kann sich ein Charakter auf die Stelle des gelöteten Untiers stellen. Dann weiß das Programm nicht mehr, wohn mit dem wiedererstehenden Lebewesen - das Monster taucht nicht wieder auf.

man im Spiel braucht. Oliver Warscher aus Innsbruck hat sie für Euch zusammengestellt. Gegenstände, die man schnell bekommen kann, sind nicht in der Liste verzeichnet. Die gute alte "Torch" werdet Ihr also nicht finden, lediglich die besonders leckeren Items.

Drind Stoff	AC 1 erhöht schnell die Spellpoints
Steady Eye	AC -4 für Hunter
Inense	alle Hitpoints für eine Figur zurück
Sphere of Lanestr	AC 5
Eiskin Tuner	AC -4 für Hunter
Purple Hunt	Spruch REST für jeden
Surround Amulet	für Rogue, erhöht Trefferchance
Holy Handgrenade	allen Feinden 200 bis 800 HP, Spruch MAMA
Dynastie	allen Feinden 200 bis 800 HP, Spruch MAMA

[illegible]

Weitere Neuerscheinungen vorrätig. Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Postfach 83 01 10, 5000 Köln 80

Öffnungszeiten Mo - Fr 10.00-12.00 Uhr, 14.00-19.00

☎ 0212/604493 Fax 0221/609003

Gegenstand	Besonderheit
Aram's Knife	Wurfmesser, 200 bis 400 HP, Spruch NILA
Death Drum	AC -2 für Barden, Spruch DEST
Clayre	AC -5, für Barden, Spruch WIF
Druid Suit	AC -15 für Warrior, kann über Rüstung getragen werden
Poison Dagger	guter Dolch für Rogue, vergiftet
Thief Dagger	guter Dolch für Rogue
Flame Sword	AC -1, gute Waffe für Wa, Hu, Pa
Kain's Cuirass	sehr gute Waffe für Rogue
Druid Flail	sehr gute Waffe für Pa, Wa
Red's Stiletto	AC -2, sehr gute Waffe für Rogue
Miser corde	AC -3, hervorragende Waffe für Rogue, Spruch CAEY
Truth Lance	AC -1, gute Waffe für Hunter
Hammer of Wrath	gute Waffe für Warrior
Kain's Axe	gute Axt für Wa, Pa, Hu, Ba
Pureblade	Schwert für Paladin
Druid Helm	AC -4
Thieves Hood	AC -4, als Spruch während des Kampfes, AC -4 für alle
Ferohat's Helm	guter Helm für Warrior
Helm of Justice	AC -9, hervorragender Helm für Rogue
Crown of Tri	AC -10, hervorragender Helm für Warrior
Sorcerer's Hood	AC -3 für Zauberer
Druid Shield	sehr gutes Schild, AC -5
Tung Shield	AC -7, Schild für Warrior
Druid Plate	AC -8, sehr gute Rüstung für Wa, Pa
Druid Bracers	AC -8, sehr gute Rüstung für Rogue und Zauberer
Tung Plate	AC -12, hervorragende Rüstung für Warrior
Titan Bracers	AC -10, hervorragende Rüstung für Wa, Ro, Zauberer
Blood Mesh Robe	AC -4, Zaubersprüche halten länger
Scaadu's Cloak	AC -12, hervorragende Rüstung für Rogue
Minstrel's Gloves	AC -7, sehr gute Handschuhe für Barden

findet Ihr in der Liste alle wichtigen Ausrüstungsgegenstände

Zak McKracken

Nachdem n der **POWER PLAY** 2/89 die 'Zak McKracken'-Lösung erschien, gab es noch Fragen die Ihr uns häufig gestellt habt:

Wo kommt man an die Sauerstoffflasche?

Im Flugzeug verstopft man das Waschbecken mit Toilettenpapier. Wenn das Wasser überläuft, geht man schnell zum vordersten Sitz und nimmt das Feuerzeug.

Das Flugzeug bietet aber noch mehr Gemeinheiten. Auf einem beliebigen Flug verfährt man wie oben erwähnt (Ausgang verstopfen, Wasserknopf drücken, Klingel drücken). Wenn die Stewardess angelautet kommt, rennt man nach vorne, ohne Zeit zu verlieren. Dort steckt man das Ei in die Mikrowelle, stellt sie an und geht auf seinen Platz. Ist das Ei geplatzt, hat man Zeit, sich genauer umzusehen. Man untersucht schnell alle Gepäckfächer. In dem letzten, das man öffnet (egal, von welcher Richtung), befindet sich die Flasche.

Wie macht man in der Höhle Feuer?

In der Höhle macht man mit dem Feuerzeug Licht. Mit dem Ast oder dem Gollschläger kommt man an das Nest auf dem Regal. An der Feuerstelle zündet man Nest und Ast mit dem Feuerzeug an.

Jetzt benutzt man die Kreide auf den 'Strange markings'. Es öffnet sich ein Durchgang. In dem Raum dahinter benutzt man die Fernbedienung und holt sich den blauen Kristall.

Stealth Fighter

Peter Weltz aus Oberthausen hat einen kleinen Trick herausgefunden, wie Ihr bei der Simulation 'Project Stealth Fighter' die begehrte Congressional Medal of Honor Medaille und einen hohen Punktwert bekommt.

Einen neuen Piloten anzuheilen, alle Schwierigkeitsgrade auf 'Ultimate' setzen und die Mission 'Zerstöre die Landebahn nördlich von Berlin' ausführen. Die Maschine mit zwei Mavericks, einer Durandal und einem Treibstoffbehälter beladen. Nach dem Start sofort auf zwei Kilometer Höhe aufsteigen und keine feindlichen Flugzeuge abschießen. Danach die beiden SAM-Stationen in die Luft jagen. Den Radar-Posten läßt man ungeschoren.

Dann ganz normal die Landebahn mit der Durandal-Bombe sprengen und sich sofort auf den Heimweg machen (auf dem Rückflug keine Kämpfe). Wenn Ihr dann wohlbehalten geendet seid, bekommt Ihr die CMOH-Medaille und zirka 30000 Punkte.



Spiele
Spiele
Spiele
Spiele
Spiele

Telefon 0214 93781

FAX 0214 95804

F. a. e. Düsseldorf

0211 7 33 56 50

EASY Software & Vertrieb

Postfach 250 166

5090 Leverkusen 1

3D Helicopter E	84	King of Chicago D	61
30000 Millionen unter dem Meer D	83	King Quest 4 E	60
ACE 3 D	48	King Quest Triple EH	54
Act of Aces	47	Knights On EH	53
Action Service DEH	53	LA Crack Down	63
Adventure Creator	99	Lancelot	48
Alt Reality City D	84	Leisure Suit Larry 5	54
Ancient Battles	83	Leisure Suit Larry 2 E	81
Antarctic D	83	Lombard PAC Rally D	61
Apocalypse Morgenland	83	Macadam Bumps DEH	59
B 24	83	Mach 3	88
Balances of Power EH	70	Manhattan Dealers	63
Bard's Tale 1 D	70	Man Hunter	83
Bard's Tale 2	83	Marble Madness D	54
Bedlam	50	Metropolis D	80
Better dead than Alien	50	Memento D	57
Blood Simulator	95	Moebius EH	63
Bionic Commando	47	Night Riders	54
Black Jack Academy	78	Off Road Racing 4 D	48
Bureaucracy	53	Off Shore Warrior D	48
Das Jenseits D	53	Jojo D	7
Bob Moore S.F.	50	Paul Whitehead	25
Bomb Fever D	7	Teaches Chess E	25
Boulder Dash 1 D	27	Pawn E	63
Boulder Dash 2 D	27	PG-Gold Hits	48
California Games	61	Pellet Plan D	33
Captain Blood Dr	61	Peter Rose	71
Chameleon Challenge DEH	68	Phantom	63
Charlie Chaplin	63	Philly Pegasus DEH	63
Chessmaster	24	Police Quest E	54
Chess	98	Police Quest 2 E	61
Chessmaster 2000 D	7	Pool of Radiance	63
Chuck Y. & the Flight 7	7	T. President is Missing D	63
Circus Games D	7	Quadrant	86
Classiques D	53	Quest 2 (AirAngel)	37
Classiques 2 D	53	Quest 3 D	8
Corruption EH	66	Sabers	63
Crazy Cars DH	53	Shariots	79
Cut Throats EH	75	Slidevinder D	28
Dalton 88	48	Slythunder	50
Dark Labyrinth DEH	66	Sommer Olympiade 88	71
Darkside EH	48	Space Quest E	54
Deadline EH	75	Space Quest 2 E	54
Defcon 5 D	63	Starflight DH	63
Defender of the Crown	66	Stargrave D	63
Def of the Crown E	92	Star Wars Boxing	66
Desert Race	57	Starry	63
Dragon Warrior D	48	Star Trek E	75
Driller	53	Stationfall EH	75
Drillingbuch DE	53	Stella Crusade	63
Eden Blues D	83	Storm	25
Eddie Edwards 5. St. Eile	83	Street Sport Soccer	48
Emmanuelle DE	53	Strike	25
Exp-Compilation	83	Strike Force Helmi	66
F. & F. Falcon DH	88	Sub Battle EH	61
F16 Falcon AT&EGA	88	Superst. Hockey D	61
Final Assault	48	Superstar ED	75
Fire and Forget D	61	Taxi Driver	75
Flan T	7	Tetris EH	50
MS Light Simu-3.0 D	22	Theodor E	30
Frank Bruno's Boxing D	60	Tree Rogues DE	7
Freedom D	83	Tomahawk EH	66
Football Manager 2 D	84	Torair D	63
Galactic Conqueror	83	Torair E	50
Gauntlet 76	50	Ult. M. Simulation D	75
Gnome Ranger	37	JMS Scenery 1 D	31
Grand Prix Tennis D	88	JMS Scenery 2 D	31
Hacker 2	80	Vectorball D	47
Hanse DE	7	Wall Street Wizard D	61
Hardhat E-H	7	Wilderness	83
Hercules A.C.E. E	50	Willow	63
Hollywood Hunk EH	15	Winla Edition	92
Hooligans D	68	Wingsinger EH	75
Impact E	60	Winla EH	75
Impossible Mission 2	61	Wizard	57
Indiana Masson D	48	Word Class Leader	57
Infocom Triple Pack EH	70	Word Games	61
Jagdt auf Roter Oktober	71	World Series Baseball E	45
Jingles DEH	88	World's Revenge D	71
Karfing Grand Prix	48	Zak McKracken	55

Alle Preise in DM. Spiele laufen mit CGA-Karte E. aus EGA, H+ zu Hercules. + deutsches Manual. Versand bei Vorbestellung. DM 4,95. DM 4,95 (für Spiele). Weitere Spiele, listen sind nicht verfügbar.



POKE-Ecke

Katakis (C 64)

Der POKE für das Balerspiel "Katakis" auf dem C 64 stammt von Thomas Ullrich aus Stutensee. Ihr löst einen Reset aus und gebt folgende POKES ein:

POKE 13999, 173

POKE 14103, 173

Dann wird mit

SYS 2261

das Spiel gestartet. Laßt Euch überraschen, was dann passiert.

Goldrunner (ST)

Um das Spiel "Goldrunner" auf dem ST ein wenig einfacher zu machen, drückt man die Taste <F4>. Der Bildschirm wird dann auf 60 Hz umgeschaltet. Der Vorteil: Es kommen immer nur drei Gegner angefliegen, die man schnell wegputzen kann. Diesen Tip schickte Stefan Dolzai aus Duisburg.

Holiday Maker (Amiga)

Christian Hennek aus Wietze fand heraus, wie man Bilder aus "Holiday Maker" (Amiga) ins IFF-Format umwandelt. Mit einem Diskettenmonitor (z.B. "Discovery") müssen die Wörter "FOLM.....ILPM" in "FORM.....ILBM" abgeändert werden. Diese Manipulation solltet ihr allerdings nur mit einer Sicherheitskopie machen.

Rambo III (C 64)

Peter Polak und Bernhard Wodok aus München melden sich wieder, diesmal haben sie sich "Rambo III" vorgeknöpft.

Um in den Cheat-Modus zu kommen, muß man mit mindestens 5000 Punkten in die High-Score-Liste kommen. Dort trägt man sich mit "RENEGADE" ein. Wenn das Titelbild erscheint, kann man mit den Tasten <1>, <2> und <3> den Level anwählen, in dem man starten will.

Baal (ST)

Man spielt solange, bis man in die High-Score-Liste gekommen ist. Dort gibt man das Wort "Lovebunde" ein. Man wählt einen anderen Namen, um weiterzuspielen und startet das Spiel. Jetzt drückt man die Tasten <P> und <F10> und gibt dann folgenden Satz ein: "Fuck off pirates bastards". Habt ein wenig Geduld mit der Tastaturroutine, die ist nicht gerade genial. Die Shift "Pause" darf erst beim "a" von "Bastards" verschwinden. Jetzt kommt man automatisch in den zweiten Level.

Elite (CPC)

Wer bei "Elite" Ruhm, Ehre und Statuspunkte sammeln will, muß sich mit Thargoiden auseinandersetzen. Leider kommen die Außerirdischen nicht auf Pfiff angefliegen, also braucht es den Trick von Michael Schönhart aus Wien. Da zu muß man außerhalb der Station im All fliegen und noch keinen Hyperraumsprung gemacht haben. Wenn man dann die Tasten und <F> drückt und dann zum Hyperraumsprung ansetzt, bekommt man jede Menge Thargoiden zu sehen. Nicht vergessen: Wenn man aus den Hyperraum kommt, mit und <F> die Thargoidenplage wieder ausschalten.

Eis und Feuer (C 64)

Laut Hans Werner Müller aus Neuf gibt es eine Menge Tricks für das Adventure "Eis und Feuer" auf dem C 64. — Enorm praktisch: Mit dem Befehl "set-1" verbessern sich die Überlebenschancen wesentlich. Wenn man stirbt, lautet die Antwort des Programms nur noch "zum x-ten Mal tot". — Für den Fall, daß man einmal einen Blick auf alle Räume (bis auf die nach dem Transmitter werfen will, hilft der Befehl "t". Man braucht dann nur die x- und die y-Koordinate einzugeben. — Um die derzeitigen Koordinaten zu bekommen, braucht man den Befehl "%". Die erste Zahl ist der x-Wert, die zweite der y-Wert. Die Werte danach geben die Himmelsrichtungen an, in die man gehen kann (N.S.W.O.). Die dritte Zahlengruppe gibt die Zahl der Spielzüge an. Nach 250 Zügen ist man tot, wenn man nicht "set-1" eingegeben hat. Der letzte Wert ist etwas für Mathematiker: Er gibt die Position der Hütte mit dem Baum an. Die Formel dazu lautet $10 \times y + x$.

naten zu bekommen, braucht man den Befehl "%".

Die erste Zahl ist der x-Wert, die zweite der y-Wert.

Die Werte danach geben die Himmelsrichtungen an, in die man gehen kann (N.S.W.O.).

Die dritte Zahlengruppe gibt die Zahl der Spielzüge an. Nach 250 Zügen ist man tot, wenn man nicht "set-1" eingegeben hat.

Der letzte Wert ist etwas für Mathematiker: Er gibt die Position der Hütte mit dem Baum an. Die Formel dazu lautet $10 \times y + x$.

Munsters (ST)

Andreas Sahlbach entdeckte als erster den Cheat-Modus bei den "Munsters". Man wartet, bis der Sarg erscheint, der die grüne Schrift versprucht. Dann tippt man "STRATS" auf der Tastatur ein und drückt die Return-Taste. Jetzt sollte der Bildschirm kurz aufblitzen. Wenn man das Spiel startet, bevor der Sarg am unteren Bildschirmrand angekommen ist, ist der Blutverlust nicht mehr tödlich.

LED Storm (Amiga)

Marc Lutz aus Oberbillerig entdeckte auf seinem Amiga einen Continue-Modus zu "LED Storm". Wenn man die Tasten <U>, <X> und <E> gleichzeitig drückt, muß man nicht jedesmal im ersten Level beginnen.

Robocop (C 64)

Wer bei "Robocop" auf dem C 64 den Bösen das Fürchten lehren will und dabei an "Kleinigkeiten" wie Zeitlimit oder Energie scheitert, dem kann geholfen werden. Frank Malthes aus Hengersberg hat ein paar POKES herausgetüftelt. Zuerst unterbricht man das Hauptprogramm mit einem Reset und gibt folgende POKES ein:

Zeit: POKE 44179,96

Energie: POKE 4368,96

POKE 44392,96

Nachdem das erste Mal nachgeladen wurde, unterbricht man das Spiel wieder mit einem Reset und tippt

Zeit: POKE 45166,96

Energie: POKE 45348,96

POKE 45324,96

Für den dritten Level gelten folgende POKES:

Zeit: POKE 42960,96

Energie: POKE 43131,96

POKE 43155,96

Beim Starten des dritten Levels kann es passieren, daß die

ne wirte Grafik erscheint. Nicht beirren lassen sondern während des Spiels <RUN/STOP> drücken und den Level mit dem Feuerknopf neu starten.

Mit

SYS 32768

werden alle drei Levels neu gestartet. Viel Spaß bei der Gangsterjagd.

Thunderblade (Amiga/ST)

Peter Polak und Bernhard Wodok aus München haben uns folgendes geschrieben:

Wenn man bei "Thunderblade" im Titelbild "CRASH" eingibt, blinkt der Rahmen kurz auf. Drückt man dann (auf dem Amiga) oder "UNDO" (auf dem Atari ST), so kommt man einen Level weiter.

Emerald Mine (Amiga)

Ebenfalls von Christian Hennek stammt ein Tip, wie man bei "Emerald Mine" auf dem Amiga weiterkommt. Wenn Sie bei Emerald Mine in einem Level nicht mehr weiter wissen, können Sie die Blöcke abändern, in denen der eigene Name und die Anzahl der geschaffenen Level steht. In den Blöcken 948 (Emerald II) beziehungsweise 886 (Emerald I) stehen die gesuchten Informationen. Nun können Sie den gewünschten Level anwählen. Nach der Arbeit mit dem Diskettenmonitor dürfen Sie nicht vergessen, die Checksumme auszugleichen (bei "Discovery" geht das einfach mit dem entsprechenden Menüpunkt).

Quadralien (ST)

Codes zu "Quadralien" auf dem Atari ST gefällig? Thomas Meier aus Gachingen fand sie heraus.

Level 2: 170 961


Level 3: 010 655

Man kommt mit diesen Codes bis zum Reaktorkern. Wer hat die Codenummer für den dritten Level?

Ultima V

Einen Trick, immer genügend Essen zu haben, fand Michael Winkler aus Mauern. Man kann die Felder in den Dörfern mit dem GET-Befehl plündern. Wenn man dann das Dorf verläßt und wieder hineingeht, sind die Felder wieder voller Weizen. Das funktioniert übrigens auch bei "Lois's Hut".

Hallo Freaks



„Halo Freaks“-Leser helfen Lesern
Bei "Halo Freaks" werden die Fragen verschiedener Spieler veröffentlicht. Wer die Lösung zu einem Problem kennt, soll uns schreiben, damit wir sie abdrucken können.“

Eure Redak

Dark Side

Thorsten Seidel aus Grossmoor hat einen ganzen Katalog an Fragen zum Incentive-Spiel "Dark Side" auf dem C 64:
— Wie kommt man genau zur

Dark Side hinüber?

— Wie kommt man in das geheime Tunnelsystem? Wo sind die Eingänge dafür versteckt?
— Wie kommt man in die Gebäude hinein, ohne daß sich die Türen zu schnell schließt?

— Wie aktiviert man den Teleport im Psyche Sektor?
— Wie kommt man aus dem J.D. Confinement heraus?

Harcon

Stefan Engels aus Monheim gibt nicht auf: Seit fast einem Jahr ist er auf der Suche nach Tips zum Adventure "Harcon — Mutter des Lichts". Wer kann ihm mit einer Komplett- oder Teillösung aus der Patsche helfen?

Elite

Rolf "Trantor" Wirtz aus Köln schreibt Trantor mächtiges Problem. Trantor fliegen Cobra Mk III, um "Elite" zu werden. Kommen auf Planeten mit mächtig hohem Techno-Standard. Können dort kaufen Teil, das sich nennen "Kasar Ion Retro Rocket", kosten 8000 Credits. Was das sein? Brauchen für Spezialmissionen? Trantor lassen sich ganze (!) Anleitung vorlesen, stehen aber nicht drüber. Trantor wollen wissen, sonst "FLAMMM"....

Championship Loderunner

Manfred Vater aus Wittlich-Bombogen spielt auch mal gerne ein älteres Spiel auf seinem Commodore 64. Jetzt hängt er seit ein paar Wochen im 31ten Level von "Championship Loderunner". Der Level besteht aus grünen Mauern, auf denen man unterschiedlich lange steckenbleibt. In der untersten Ebene befindet sich eine Lücke, die vier Männchen breit ist. Hinter diesem Spalt liegt die einzige Kiste, die man holen muß, um den Level zu beenden. Wer kann Manfred weiterhelfen und ihm den entscheidenden Hinweis geben?

Wasteland

Könnt Ihr Frank Janker aus Langgöns genau erklären, wie er "Max" zusammenbekommt? Ist man nämlich einmal in den Sewers, hat man nicht viel Zeit. Man wird dort sehr schnell zusammengeschoßen — die Erfahrung haben wir auch gemacht.

The Bards Tale IV

Aber erschaffen Sie sich doch einfach Ihre eigenen Welten mit DUNGEON WIZARD. Gestalten Sie jetzt neue eigene Dungeons mit DUNGEON WIZARD. Spezielle Features wie Wirbelfelder, Teleporter und Anbräue.

Alles möglich!

DUNGEON WIZARD gibt es zum Preis von DM 49.90 (C 64). Wir empfehlen zur komfortablen Erstellung eines Dungeons unser Kartographenset zu Bard's Tale.



MEGAPACKS

Inhaltendes Spielprogramm plus Lösung

Kings Quest I, II, III & IV	PC	ST	AM	199.90
Police Quest I, II, III & IV	PC	ST	AM	199.90
Leisure Suit Larry Duo (I & II)	PC	ST	AM	154.90
Police Quest II	PC	ST	AM	109.90
Police Quest III	PC	ST	AM	99.90
Police Quest IV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest V	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest IX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest X	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XX	PC	ST	AM	99.90

Man spricht Deutsch!

Pool of Radiance	PC	ST	AM	99.90
Wasteland	PC	ST	AM	99.90
Ultima III	PC	ST	AM	99.90
Ultima IV	PC	ST	AM	99.90
Ultima V	PC	ST	AM	99.90
Ultima VI	PC	ST	AM	99.90
Ultima VII	PC	ST	AM	99.90
Ultima VIII	PC	ST	AM	99.90
Ultima IX	PC	ST	AM	99.90
Ultima X	PC	ST	AM	99.90
Ultima XI	PC	ST	AM	99.90
Ultima XII	PC	ST	AM	99.90
Ultima XIII	PC	ST	AM	99.90
Ultima XIV	PC	ST	AM	99.90
Ultima XV	PC	ST	AM	99.90
Ultima XVI	PC	ST	AM	99.90
Ultima XVII	PC	ST	AM	99.90
Ultima XVIII	PC	ST	AM	99.90
Ultima XIX	PC	ST	AM	99.90
Ultima XX	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXI	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXII	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXIII	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXIV	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXV	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXVI	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXVII	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXVIII	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXIX	PC	ST	AM	99.90
Ultima XXX	PC	ST	AM	99.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Gegen einen adressierten und an geschickten Freundschaft senden wir Ihnen gerne den neuen CPS "Kartographenset" zu. Preis: DM 49.90 (C 64). Wir empfehlen zur komfortablen Erstellung eines Dungeons unser Kartographenset zu Bard's Tale.



Senden Sie uns den ausgefüllten Anforderungsabschnitt zu.

Ihre Wünsche können wir besonders schnell erfüllen, wenn Sie dabei folgende Hinweise berücksichtigen:

1. Bei Komplettlösungen und Plänen nennen Sie vollständig das Spiel und kreuzen die gewünschten (Lösungshilfen) an.
2. Eine individuelle Trainingsversion Ihres Spiels erhalten Sie, wenn Sie dem Schreiben Ihre Original-Spieldiskette beilegen. Sie erhalten sie mit dem gewünschten Trainer zurück.
3. Eine Übersetzung Ihrer englischen Bedienungsanleitung ins Deutsche können wir anfertigen, wenn Sie der Anforderung Ihre Original-Anleitung beilegen. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir uns von dem Besitz eines Originals überzeugen müssen.

Unser Kleingedrucktes:

Komplettlösungen, Pläne und Trainer kosten je etwa 15 DM. Bei Übersetzungen von Bedienungsanleitungen führen wir generell einen Gratis-Kostenzuschuss durch.		
Diese Kosten kommen zum Bestellwert dazu.		
Versandkosten für Lösungshilfen	Zubehör und Spiele	
Vorkasse Varr. Scheck	3.50 DM	6.50 DM
Nachnahmeauftrag	6.50 DM	9.00 DM
Auslandsnachnahme	10.00 DM	13.00 DM
Versandkostenfrei ab	45.00 DM	100.00 DM

Folgendes Hilfen möchte ich für das Spiel:

☐ Komplettlösung ☐ Trainer (nur C 64)
☐ Plan/Pläne ☐ Anleitungs-Übersetzung
☐ Programmbestellung ☐ Kartographenset
☐ Dungeon Wizard ☐ Sega-Kabel
 (Dungeon Wizard läuft nur in Verbindung mit Bard's Tale II)

Auftraggeber
 Name _____
 Straße _____
 Wohnort _____
 Telefon _____
 Computer _____
 Computer-Programmservice Frank Heidak
 Pleiststraße 37 5000 Köln Te 022 24 3269

Lösungshilfen

Komplettlösungen, Pläne, Trainingsversionen und deutsche Anleitungen für Computerspiele TOPAKTUELL

Phantasy Star	PC	ST	AM	99.90
Leisure Suit Larry II	PC	ST	AM	154.90
Leisure Suit Larry Duo (I & II)	PC	ST	AM	154.90
Police Quest I	PC	ST	AM	109.90
Police Quest II	PC	ST	AM	99.90
Police Quest III	PC	ST	AM	99.90
Police Quest IV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest V	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest IX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest X	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXIV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXVI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXVII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXVIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXIX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXX	PC	ST	AM	99.90

Die KLASIKER

Kings Quest I, II, III & IV	PC	ST	AM	199.90
Police Quest I, II, III & IV	PC	ST	AM	199.90
Leisure Suit Larry Duo (I & II)	PC	ST	AM	154.90
Police Quest II	PC	ST	AM	109.90
Police Quest III	PC	ST	AM	99.90
Police Quest IV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest V	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest VIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest IX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest X	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XVIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XIX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXIV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXV	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXVI	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXVII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXVIII	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXIX	PC	ST	AM	99.90
Police Quest XXX	PC	ST	AM	99.90

Alternativ Reality The City

Galdregons Domain

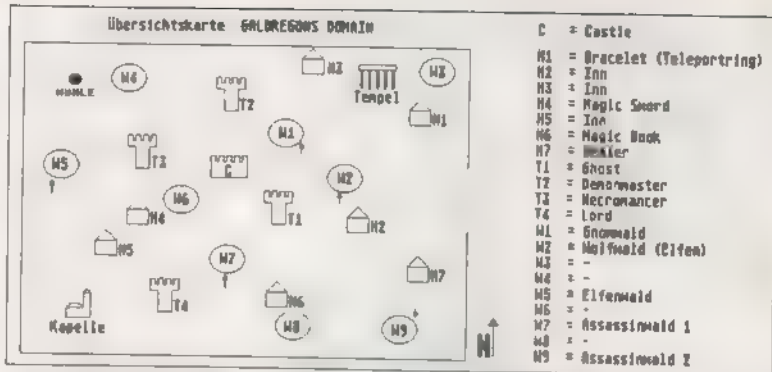
Utz Wagner aus Berlin hat schon das Rollenspiel "Galdregons Domain" geldost und uns se-ne Tips geschickt. Die Karten stammen von Robert Rehl aus Teisendorf.

Als erstes verläßt man das Schloß des Königs, dann untersucht man in Ruhe alle Hütten im Umland. Hier bekommt man für den Anfang ein magisches Schwert und einige Scrolls. Die Reisenden, die man unterwegs trifft, sollte man ohne Bedenken in die ewigen Jagdgründe schicken. Meistens haben diese Nahrung oder Heiltränke dabei, die ihr Euch aneignen könnt. Also keine falsche Scham und das Schwert gewetzt ..

Nun dürft ihr im Lande verstreute Türme untersuchen (b. s. auf den in der südöstlichen Ecke). Hier im jeweils letzten Stockwerk des Turms die Oberbauwichte umnieten (das geht am besten mit den erbauteiten Scrolls) und die Überreste plündern. Da gibt's ein Schild, neue Scrolls, ein heiliges Kreuz und andere nützliche Items. Hoffentlich habt ihr nicht a len Angriffs-Zauber verbraucht, denn es geht wieder ins Königsschloß zurück. Dort tötet man die drei Geister, nimmt ihnen den weißen Schlüssel ab und öffnet die weiße Tür. Hinter der Tür glit's, den einen Geist wegzuputzen. Wenn der seine körperlose Existenz aufgegeben hat, bekommt ihr — Tataräl! — den ersten der fünf Gems

Die nächste Station ist der Wald mit den friedlichen Elfen. Hier gar nicht auf die Kommentare der Bewohner achten, sondern kalb. ühig das Schwert schwingen. Nach dieser Meizel-Orge gibt es eine kleine Belohnung in Form der Elf-Cloak und der Beinschützer. Da ihr bei den lieben Elfen keine Skrupel (Pfui!) hattet, dürft ihr nun die bösen Elfen ausröten. Vom Chef dieser Gese len bekommt ihr dann einen Armschützer

Nun in die dunklen Gewölbe der Höhle. Mit den Kobolden verfährt man genauso wie mit den anderen Lebewesen. Einer dieser kleinen Wichte hat den zweiten Armschützer. Wer den zweiten Gem holen möchte, darf sich mit dem Steinmonster herumärgern. Ein Death-Spruch und ein paar Hiebe mit dem Schwert sollten ausreichen, um aus ihm einen Haufen Sand zu machen. Wer schon die "Wand" besitzt, kann sie benutzen, um die



Die Übersichtskarte für "Galdregons Domain" gibt Euch alle wichtigen Anlaufstationen an

Ober-Monster kleinzukriegen. Ansonsten sollte man die Wand recht sparsam gebrauchen, nach ein paar Schlägen zerbricht sie.

Nach dem zweiten Gem geht es in die südwestliche Gegend des Landes. Dort findet man den Medusa-Tempel. Im Tempel die Ausrüstung aus der Schatzkiste nehmen. Ein paar von den gehörnten Ungeheuern müssen auch noch drangehen. Eines hat einen wichtigen Spiegel. Wenn ihr ihn habt, stracks zur Medusa laufen und diese — wie weiland der liebe Perseus — einen Kopf kürzer machen. Als Belohnung könnt ihr dann den dritten Gem in Empfang nehmen.

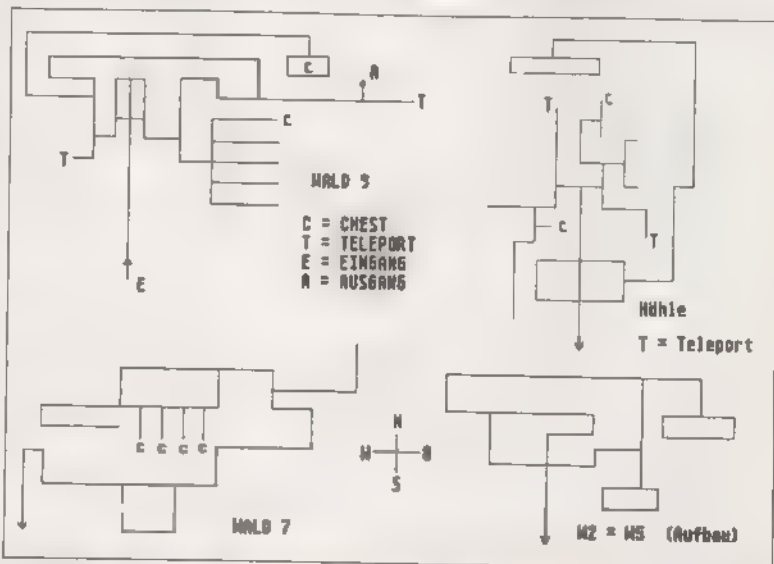
Da der Tempel ein interessantes Innenleben haben, wenden wir

uns dem Haus des Schlangengottes zu. In dem riesigen Raum treiben sich ein paar Priester herum. Hier findet ihr einen grünen Schlüssel und einen Eisenhelm. Mit dem könnt ihr die grüne Tür öffnen und dem Schlangengott Sauras geben. Hinter dem Schlangensraum ist noch ein niedlicher kleiner Dämon. Der hat den vierten Gem. Wenn ihr den Dämon erledigt habt, stößt ihr aus den Überresten nicht nur den vierten Gem, sondern auch einen praktischen Brustpanzer und ein neues Schild aus.

Spätestens jetzt müßte der Barbaren-Krieger vollständig gekleidet und ausgerüstet sein. Um "Galdregons Domain" nun zum Abschluß zu

bringen, müßt ihr nur noch den Chef der "Assassins" umnieten. Das geht gel aber nur, wenn eure Rüstung vollständig ist. Wenn ihr den Ober-Attentäter erledigt habt, gibt's den fünften und letzten Gem. Nun hurtig zurück zum König. Wieder ist ein Abenteuer gelöst.

Solltet ihr auch ein Spiel gelöst haben, gebt Euch einen Ruck und schreibt an die Power Tips. Erstens profitieren andere (manchmal schwer zweifelte) Spieler davon, zweitens kommt ihr vielleicht auch auf eure Kosten. Jeder veröffentlichte Betrag wird honoriert. Vielleicht gewinnt ihr ja die 500 Mark für den "Tip des Monats"? Schreibt einfach an die Power Tips — Ihr helft Euch und anderen



Die Wälder und Höhlen sind tückisch verwinkelt — schnell hat man sich verlaufen

Populous

Die Macher des Strategiespiels "Populous" verraten Euch Ihre Tips und Taktiken.

Generelle Hinweise:

Diese Tips sind zwar keine festen und unerschütterlichen Gesetze, aber sie sind trotzdem in den meisten Spielwelten mehr als nützlich.

Land aufbauen

Zwei mal auf dem gleichen Punkt klicken und dann nur noch die Spitze des Hügels wegnehmen. So könnt ihr mit nur drei Mausklicks eine Ebene von neun Quadraten schaffen.

Raus mit dem Kerl!

Wenn ihr eine der bebauten Flächen um ein Schloß herum wegnehmt, verkleinert sich das Gebäude und ein Männchen wird freigesetzt. Benutzt diese Methode, um ein Männlein vorzeitig aus der Burg zu holen und zum Siedeln zu zwingen. Wenn das Männchen weg ist, könnt ihr die kleine Erhebung wieder erneuern und ihr bekommt die Burg wieder. Aber aufpassen, das größtmögliche Gebäude hat um das umliegende Ackerland einen Extrastreifen normales Land, der nicht besiedelt werden kann.

Haftet Euer Land sauber:

Besetzt so schnell es geht Sümpfe, Steine und Landeinschlachtungen. Ohne ein "sauberes" Land wird eure Bevölkerung sich nicht besonders stark vermehren. Paßt besonders auf Sümpfe auf. Diese richten großen Schaden unter der Bevölkerung an, vor allem wenn ihr den "bodenlosen" Sumpf eingeschaltet habt.

Hilfe, ein Ritter! Was tun?

Wenn Euer Feind einen Angriff mit einem Ritter startet, gibt's eine Menge zu tun. Die einfachste Möglichkeit, einem Ritter zu begegnen, ist, ihn zu ignorieren. Ihr könnt aber auch versuchen, dem Ritter den Boden unter den Füßen wegzuziehen. Wenn ihr den Computer als Gegner habt, ist das sehr schwierig. Der Computer hat den Ritter ständig im Auge und läßt in den meisten Fällen wieder Land unter seinen Füßen wachsen. Mit etwas Glück schafft ihr es aber und der arme Ritter verankert in den Fluten. Ein besserer Weg bastelt Euch einen starken Chef, der den Ritter im heldenhaften Zweikampf erledigt.

Ihr könnt den Ritter aber auch verwirren. Um Euer Hauptsiedlungsgebiet macht ihr lauter kleine Löcher in den Boden. Dadurch werden zwar die umliegenden Gebäude alle drei Nummern kleiner, aber der Ritter ist nun voll auf damit beschäftigt, die Zelte niederzureißen. So habt ihr in Euren Hauptstädten erstmal Ruhe vor ihm.

Kräfte Chefs

Einer der schönsten und erfolgreichsten Wege, Populous zu spielen, ist die Taktik mit dem "Super"-Chef. Durch das "Verschmelzen" vieler normaler Leute mit Eurem Chef wird dieser immer kräftiger. Ein so starker Boß kann feindliche Oberhäupter und gegnerische Ritter relativ leicht erledigen. Vor allem könnt ihr dann aus Eurem Oberboß einen superstarken Ritter bauen.

Der Papal-Magnet-Modus:

Vorsichtig und sparsam benutzt, könnt ihr mit diesem Befehl eure Bevölkerung von ihrem Heimatland in neue Siedlungsgebiete locken.

Power-Tips Spezial

Intelligenz:

Eure normale Bevölkerung hat einen Intelligenzgrad. Dieser ist von Männlein zu Männlein unterschiedlich. Abhängig ist diese Intelligenz von dem technischen Entwicklungsgrad jedes einzelnen und davon wie oft er schon von seiner alten Behausung loszog, um eine neue zu bauen.

Ein intelligenter Siedler findet bebaubares Land in einem Umkreis von fünf bis sechs Feldern. Der nicht ganz so schlaue Siedler kurvt erst eine ganze Zeit ziemlich planlos um seine alte Behausung herum.

Technologie:

Der technologische Entwicklungsstand jeder einzelnen Person hat direkte Auswirkungen



Das englische Programmier-Team Bullfrog schrieb das Superspiel "Populous". Von den Jungs stammen auch die Tips auf dieser Seite.

kungen auf die Kampfkraft. So ist es möglich, daß ein schwacher Schwerträger einen sehr viel stärkeren Keulenschwinger umhauen kann.

Kampf-Modus:

Das ist eine sehr gute Methode zur Expansion. Alle freilaufenden Männlein streben Richtung Feindgebiet und starten eine heftige Bauaktivität. Nur bei Berührung mit einem Feind unterbrechen sie ihre Tätigkeit und kämpfen.

Der Chef:

Eine sehr gute und vor allem kontrollierbare Waffe ist der Chef. Wenn ihr ein bestimmtes Gebäude dem Erdboden gleichmachen wollt, setzt einfach den Magneten in dieses Gebäude. Nun schaltet ihr auf den "Rennt alle zum Magneten"-Modus. Euer Chef läuft nun zielstrebig zu dem Haus und attackiert die Bewohner. Nach einem Sieg wird er das Haus sofort für sich in Besitz nehmen. Nachteil dieser Methode ist das Erlegen jeglicher Bauaktivität und das Entvölkern des eigenen Landes. Die normale Bevölkerung strebt ja ihrem Chef zu, geht buchstäblich in ihm auf und vernachlässigt leider ihre Pflichten.

Ritter-Rummel:

Die spannendste Art, Populous zu gewinnen, ist eine Kombination aus vielen Ritttern, die von einem starken Boß unterstützt werden. Es geht aber auch anders. Spart Manna, reduziert die feindliche Bevölkerung durch Sümpfe und Armageddon.

Kenne Deinen Feind:

Siehe Dir genau an, wie der Computer spielt. Untersuche seine Strategien und lerne daraus. Mach Dich auf einiges gefaßt, wenn der Computer alle Katastrophen nutzen kann.

Strategien für fortgeschrittene Götter:

Hügelschulden:

Wertet eure Siedler aus ihren warmen und bequemen Schlössern. Wenn ihr eine Burg habt, scheucht ihr die Bewohner mit einem kleinen Hügel heraus. In die Nähe der Burg ein Hügelchen setzen (ein Mausklick genügt) und schon kommt ein Männlein. Nun ist zwar die Burg etwas kleiner geworden, das macht aber nichts. Laßt auf alle Fälle den Hügel erstmal stehen. Die Hügel setzt ihr in die Nähe aller eurer Schlösser. Nun wartet eine kleine Weile. Jetzt nehmt ihr alle Hügelchen weg. Ihr habt durch diese Schocktherapie plötzlich eine ganze Menge Siedler mehr, und das in relativ kurzer Zeit.

Aus eins mach vier:

Hier handelt es sich um eine ähnliche Methode wie die Hügelschulden. Wir wollen möglichst viele große Gebäude haben. Wenn ein Schloß gerade einen Siedler freigesetzt hat, macht ihr einen Hügel in die Nähe der Burg. Wartet, bis das Männchen aus der Burg verschwunden ist und sich in der Nähe ein neues Heim aufgebaut hat. Nehmt nun den Hügel weg und baut ihn gleich danach wieder auf. Nun kommt aus der Burg noch ein Siedler, der in die Nähe der Burg sein Heim errichtet. Jetzt könnt ihr die beiden Hütten der neuen Siedler wieder mit einem Hügel abreißen und die Männchen herauslocken. Danach wieder die Hügel einbauen. Die beiden Siedler haben inzwischen wieder gebaut. Flach das Land um die neuen Gebäude ab und schon habt ihr aus einem Schloß vier gemacht.

Vulkan für arme Götter

Sendet einen Eurer Leute möglichst tief ins Feindesland. Wenn er hier nur seine Zelte

aufgeschlagen hat, könnt Ihr das Land einfach um ein paar Etagen aufkicken. Das ist eine Manna sparende Methode, um einen Vulkan-Effekt zu erzielen. Natürlich sollen ein paar Feindhütten bei dieser Taktik dran glauben müssen.

Sumpfe

Eine meist unterschätzte Waffe ist der Sumpf. Wer zuerst sumpt, sumpt am besten. Macht einen schönen niedlichen Sumpf unter den gegnerischen Rittern, Chefs und der Bevölkerung.

Sumpfe halten am Anfang den Computer ganz gut in Schach, so daß man in Ruhe sädeln kann. Mit Sumpfen kann man ganz hervorragend die gegnerische Bevölkerung dezimieren. Also merke: Wenn es sich bewegt — mach einen Sumpf. Bewegt es sich nicht

mach erst recht einen Sumpf. Ach ja, um vom Sumpf abzulenken, könnt Ihr an entfernter Stelle ein Erdbeben machen. Gerade im Zwei-Spieler-Modus st dann die Verwerfung groß. Der Gegner kümmert sich um das offensichtliche Beben. Ihr macht derweil das Hinterrand zu einem Moor-och Anti-Sumpf-Maßnahmen.

Natürlich kann Euch der Computer einen Sumpf schicken. Um dem vorzubeugen, setzt Ihr Euren Papal Magneten in hügelige und von Steinen durchsetzte Gelände. Hierhin sendet Ihr den Chef. Bastelt ein paar Ritter und laßt sie ins Feindesland marschieren. Wenn der Computer nun versucht, Euren Chef zu untersumpfen, hat er leider Pech. Denn auf steinigem Gelände wirkt der Sumpf nicht so gut.

Baut hoch:

Wenn Euer Gegner die Möglichkeit der Sintflut hat, baut zwei oder drei Ebenen über dem Wasserspiegel. Falls nun eine Flut kommt, könnt Ihr sie einfach ignorieren. Nicht bewährt haben sich Dämme um das Flachland.

Trotzdem fluten:

Tja, nun hat Euer Feind die Hochbau-Taktik angewandt und Ihr wollt trotzdem eine erfolgreiche Sintflut. Bitte, könnt Ihr haben. Hohes Land könnt Ihr schnell mit ein paar Erdbeben wieder auf Meeres-Niveau bringen. Drauf vier Erdbeben mit anschließender Sintflut lassen Euren Gegner ziemlich demoralisiert zurück.

Auf einem Vulkan kann kein stehen:

Ein Vulkan allein ist nichts. Besonderes, viel besser sind

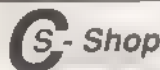
zwei Vulkane hintereinander auf ein und dieselbe Stelle. Das Entfernen der Steine und das Abtragen des Berges kosten dem Gegner unheimlich viel Energie und Zeit.

Weg mit dem Vulkan:

Ärgert Ihr jetzt bald Ihr plötzlich einen Berg vor der eigenen Haustüre. Das Abtragen per Hand kostet zuviel Manna und Zeit. Schneller und billiger geht es mit Erdbeben. Zwei Erdbeben auf den Vulkan und das Gelände ist wieder flach.

Geht ins Feindesland: Sorgt dafür, daß Eure Leute im Feindesland sädeln. Hier könnt Ihr dem Gegner am meisten Schaden zufügen. Außerdem seid Ihr hier relativ sicher vor Naturkatastrophen, denn der Computer will ja nicht sein eigenes Land vernichten.

mh



CHRISTEL'S SOFTWARE-SHOP

Sebastiansweg 22 • 5253 Lindlar
Telefon 0227 3210

Amiga 50 90 DM
Amiga 50 90 DM
Amiga 50 90 DM
Amiga 50 90 DM
Amiga 50 90 DM
Amiga 50 90 DM

Gary Linaker's Host
Kaylin
Praxis Master
Rebel Charge
Steve Davis World

Amiga 49 90 DM
Amiga 49 90 DM
Amiga 49 90 DM
Amiga 49 90 DM
Amiga 49 90 DM

Ankündigungen: werden bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Weitere Top-Titel auf Anfrage. Ankündigungen: werden bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Weitere Top-Titel auf Anfrage. Ankündigungen: werden bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Weitere Top-Titel auf Anfrage.

ACE 2088
Blasted
Demos
F.A. Tactics
GM Hero
Ironlord

C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM

Run the Gauntlet
The Deep
Warrior Master Barr
Willow
Zak McKracken

C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM
C 64 39 90 DM

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

PC ENGINE ALIVE AND KICKING!

ALLE REDEN NUR DAVON, WIR HABEN SIE: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschaulich an jeden Fernseher.

PC Engine RGB 1 Spiel 499
PC Engine PAL 2 Spiele 499
Neu RGB-Floureszenz-Booster 79
Für PC-Engine RGB-Booster, Farbe, Farber und Auflösung der PC-Engine noch besser auf (Gültig)

CD-ROM + Fighting Street 100
Fighting Street 139
CD-ROM Space Adventure 139
Joyboard YE-Pro 199
Für PC-Engine RGB-Booster, Farbe, Farber und Auflösung der PC-Engine noch besser auf (Gültig)

5-Player-Adapter 88
Mof 1-Player-Adapter Joyboard 69
Mof 2-Player-Adapter 39
Mof 3-Player-Adapter 39
Mof 4-Player-Adapter 39
Mof 5-Player-Adapter 39
Mof 6-Player-Adapter 39
Mof 7-Player-Adapter 39
Mof 8-Player-Adapter 39
Mof 9-Player-Adapter 39
Mof 10-Player-Adapter 39
Mof 11-Player-Adapter 39
Mof 12-Player-Adapter 39
Mof 13-Player-Adapter 39
Mof 14-Player-Adapter 39
Mof 15-Player-Adapter 39
Mof 16-Player-Adapter 39
Mof 17-Player-Adapter 39
Mof 18-Player-Adapter 39
Mof 19-Player-Adapter 39
Mof 20-Player-Adapter 39
Mof 21-Player-Adapter 39
Mof 22-Player-Adapter 39
Mof 23-Player-Adapter 39
Mof 24-Player-Adapter 39
Mof 25-Player-Adapter 39
Mof 26-Player-Adapter 39
Mof 27-Player-Adapter 39
Mof 28-Player-Adapter 39
Mof 29-Player-Adapter 39
Mof 30-Player-Adapter 39
Mof 31-Player-Adapter 39
Mof 32-Player-Adapter 39
Mof 33-Player-Adapter 39
Mof 34-Player-Adapter 39
Mof 35-Player-Adapter 39
Mof 36-Player-Adapter 39
Mof 37-Player-Adapter 39
Mof 38-Player-Adapter 39
Mof 39-Player-Adapter 39
Mof 40-Player-Adapter 39
Mof 41-Player-Adapter 39
Mof 42-Player-Adapter 39
Mof 43-Player-Adapter 39
Mof 44-Player-Adapter 39
Mof 45-Player-Adapter 39
Mof 46-Player-Adapter 39
Mof 47-Player-Adapter 39
Mof 48-Player-Adapter 39
Mof 49-Player-Adapter 39
Mof 50-Player-Adapter 39
Mof 51-Player-Adapter 39
Mof 52-Player-Adapter 39
Mof 53-Player-Adapter 39
Mof 54-Player-Adapter 39
Mof 55-Player-Adapter 39
Mof 56-Player-Adapter 39
Mof 57-Player-Adapter 39
Mof 58-Player-Adapter 39
Mof 59-Player-Adapter 39
Mof 60-Player-Adapter 39
Mof 61-Player-Adapter 39
Mof 62-Player-Adapter 39
Mof 63-Player-Adapter 39
Mof 64-Player-Adapter 39
Mof 65-Player-Adapter 39
Mof 66-Player-Adapter 39
Mof 67-Player-Adapter 39
Mof 68-Player-Adapter 39
Mof 69-Player-Adapter 39
Mof 70-Player-Adapter 39
Mof 71-Player-Adapter 39
Mof 72-Player-Adapter 39
Mof 73-Player-Adapter 39
Mof 74-Player-Adapter 39
Mof 75-Player-Adapter 39
Mof 76-Player-Adapter 39
Mof 77-Player-Adapter 39
Mof 78-Player-Adapter 39
Mof 79-Player-Adapter 39
Mof 80-Player-Adapter 39
Mof 81-Player-Adapter 39
Mof 82-Player-Adapter 39
Mof 83-Player-Adapter 39
Mof 84-Player-Adapter 39
Mof 85-Player-Adapter 39
Mof 86-Player-Adapter 39
Mof 87-Player-Adapter 39
Mof 88-Player-Adapter 39
Mof 89-Player-Adapter 39
Mof 90-Player-Adapter 39
Mof 91-Player-Adapter 39
Mof 92-Player-Adapter 39
Mof 93-Player-Adapter 39
Mof 94-Player-Adapter 39
Mof 95-Player-Adapter 39
Mof 96-Player-Adapter 39
Mof 97-Player-Adapter 39
Mof 98-Player-Adapter 39
Mof 99-Player-Adapter 39
Mof 100-Player-Adapter 39
Mof 101-Player-Adapter 39
Mof 102-Player-Adapter 39
Mof 103-Player-Adapter 39
Mof 104-Player-Adapter 39
Mof 105-Player-Adapter 39
Mof 106-Player-Adapter 39
Mof 107-Player-Adapter 39
Mof 108-Player-Adapter 39
Mof 109-Player-Adapter 39
Mof 110-Player-Adapter 39
Mof 111-Player-Adapter 39
Mof 112-Player-Adapter 39
Mof 113-Player-Adapter 39
Mof 114-Player-Adapter 39
Mof 115-Player-Adapter 39
Mof 116-Player-Adapter 39
Mof 117-Player-Adapter 39
Mof 118-Player-Adapter 39
Mof 119-Player-Adapter 39
Mof 120-Player-Adapter 39
Mof 121-Player-Adapter 39
Mof 122-Player-Adapter 39
Mof 123-Player-Adapter 39
Mof 124-Player-Adapter 39
Mof 125-Player-Adapter 39
Mof 126-Player-Adapter 39
Mof 127-Player-Adapter 39
Mof 128-Player-Adapter 39
Mof 129-Player-Adapter 39
Mof 130-Player-Adapter 39
Mof 131-Player-Adapter 39
Mof 132-Player-Adapter 39
Mof 133-Player-Adapter 39
Mof 134-Player-Adapter 39
Mof 135-Player-Adapter 39
Mof 136-Player-Adapter 39
Mof 137-Player-Adapter 39
Mof 138-Player-Adapter 39
Mof 139-Player-Adapter 39
Mof 140-Player-Adapter 39
Mof 141-Player-Adapter 39
Mof 142-Player-Adapter 39
Mof 143-Player-Adapter 39
Mof 144-Player-Adapter 39
Mof 145-Player-Adapter 39
Mof 146-Player-Adapter 39
Mof 147-Player-Adapter 39
Mof 148-Player-Adapter 39
Mof 149-Player-Adapter 39
Mof 150-Player-Adapter 39
Mof 151-Player-Adapter 39
Mof 152-Player-Adapter 39
Mof 153-Player-Adapter 39
Mof 154-Player-Adapter 39
Mof 155-Player-Adapter 39
Mof 156-Player-Adapter 39
Mof 157-Player-Adapter 39
Mof 158-Player-Adapter 39
Mof 159-Player-Adapter 39
Mof 160-Player-Adapter 39
Mof 161-Player-Adapter 39
Mof 162-Player-Adapter 39
Mof 163-Player-Adapter 39
Mof 164-Player-Adapter 39
Mof 165-Player-Adapter 39
Mof 166-Player-Adapter 39
Mof 167-Player-Adapter 39
Mof 168-Player-Adapter 39
Mof 169-Player-Adapter 39
Mof 170-Player-Adapter 39
Mof 171-Player-Adapter 39
Mof 172-Player-Adapter 39
Mof 173-Player-Adapter 39
Mof 174-Player-Adapter 39
Mof 175-Player-Adapter 39
Mof 176-Player-Adapter 39
Mof 177-Player-Adapter 39
Mof 178-Player-Adapter 39
Mof 179-Player-Adapter 39
Mof 180-Player-Adapter 39
Mof 181-Player-Adapter 39
Mof 182-Player-Adapter 39
Mof 183-Player-Adapter 39
Mof 184-Player-Adapter 39
Mof 185-Player-Adapter 39
Mof 186-Player-Adapter 39
Mof 187-Player-Adapter 39
Mof 188-Player-Adapter 39
Mof 189-Player-Adapter 39
Mof 190-Player-Adapter 39
Mof 191-Player-Adapter 39
Mof 192-Player-Adapter 39
Mof 193-Player-Adapter 39
Mof 194-Player-Adapter 39
Mof 195-Player-Adapter 39
Mof 196-Player-Adapter 39
Mof 197-Player-Adapter 39
Mof 198-Player-Adapter 39
Mof 199-Player-Adapter 39
Mof 200-Player-Adapter 39
Mof 201-Player-Adapter 39
Mof 202-Player-Adapter 39
Mof 203-Player-Adapter 39
Mof 204-Player-Adapter 39
Mof 205-Player-Adapter 39
Mof 206-Player-Adapter 39
Mof 207-Player-Adapter 39
Mof 208-Player-Adapter 39
Mof 209-Player-Adapter 39
Mof 210-Player-Adapter 39
Mof 211-Player-Adapter 39
Mof 212-Player-Adapter 39
Mof 213-Player-Adapter 39
Mof 214-Player-Adapter 39
Mof 215-Player-Adapter 39
Mof 216-Player-Adapter 39
Mof 217-Player-Adapter 39
Mof 218-Player-Adapter 39
Mof 219-Player-Adapter 39
Mof 220-Player-Adapter 39
Mof 221-Player-Adapter 39
Mof 222-Player-Adapter 39
Mof 223-Player-Adapter 39
Mof 224-Player-Adapter 39
Mof 225-Player-Adapter 39
Mof 226-Player-Adapter 39
Mof 227-Player-Adapter 39
Mof 228-Player-Adapter 39
Mof 229-Player-Adapter 39
Mof 230-Player-Adapter 39
Mof 231-Player-Adapter 39
Mof 232-Player-Adapter 39
Mof 233-Player-Adapter 39
Mof 234-Player-Adapter 39
Mof 235-Player-Adapter 39
Mof 236-Player-Adapter 39
Mof 237-Player-Adapter 39
Mof 238-Player-Adapter 39
Mof 239-Player-Adapter 39
Mof 240-Player-Adapter 39
Mof 241-Player-Adapter 39
Mof 242-Player-Adapter 39
Mof 243-Player-Adapter 39
Mof 244-Player-Adapter 39
Mof 245-Player-Adapter 39
Mof 246-Player-Adapter 39
Mof 247-Player-Adapter 39
Mof 248-Player-Adapter 39
Mof 249-Player-Adapter 39
Mof 250-Player-Adapter 39
Mof 251-Player-Adapter 39
Mof 252-Player-Adapter 39
Mof 253-Player-Adapter 39
Mof 254-Player-Adapter 39
Mof 255-Player-Adapter 39
Mof 256-Player-Adapter 39
Mof 257-Player-Adapter 39
Mof 258-Player-Adapter 39
Mof 259-Player-Adapter 39
Mof 260-Player-Adapter 39
Mof 261-Player-Adapter 39
Mof 262-Player-Adapter 39
Mof 263-Player-Adapter 39
Mof 264-Player-Adapter 39
Mof 265-Player-Adapter 39
Mof 266-Player-Adapter 39
Mof 267-Player-Adapter 39
Mof 268-Player-Adapter 39
Mof 269-Player-Adapter 39
Mof 270-Player-Adapter 39
Mof 271-Player-Adapter 39
Mof 272-Player-Adapter 39
Mof 273-Player-Adapter 39
Mof 274-Player-Adapter 39
Mof 275-Player-Adapter 39
Mof 276-Player-Adapter 39
Mof 277-Player-Adapter 39
Mof 278-Player-Adapter 39
Mof 279-Player-Adapter 39
Mof 280-Player-Adapter 39
Mof 281-Player-Adapter 39
Mof 282-Player-Adapter 39
Mof 283-Player-Adapter 39
Mof 284-Player-Adapter 39
Mof 285-Player-Adapter 39
Mof 286-Player-Adapter 39
Mof 287-Player-Adapter 39
Mof 288-Player-Adapter 39
Mof 289-Player-Adapter 39
Mof 290-Player-Adapter 39
Mof 291-Player-Adapter 39
Mof 292-Player-Adapter 39
Mof 293-Player-Adapter 39
Mof 294-Player-Adapter 39
Mof 295-Player-Adapter 39
Mof 296-Player-Adapter 39
Mof 297-Player-Adapter 39
Mof 298-Player-Adapter 39
Mof 299-Player-Adapter 39
Mof 300-Player-Adapter 39
Mof 301-Player-Adapter 39
Mof 302-Player-Adapter 39
Mof 303-Player-Adapter 39
Mof 304-Player-Adapter 39
Mof 305-Player-Adapter 39
Mof 306-Player-Adapter 39
Mof 307-Player-Adapter 39
Mof 308-Player-Adapter 39
Mof 309-Player-Adapter 39
Mof 310-Player-Adapter 39
Mof 311-Player-Adapter 39
Mof 312-Player-Adapter 39
Mof 313-Player-Adapter 39
Mof 314-Player-Adapter 39
Mof 315-Player-Adapter 39
Mof 316-Player-Adapter 39
Mof 317-Player-Adapter 39
Mof 318-Player-Adapter 39
Mof 319-Player-Adapter 39
Mof 320-Player-Adapter 39
Mof 321-Player-Adapter 39
Mof 322-Player-Adapter 39
Mof 323-Player-Adapter 39
Mof 324-Player-Adapter 39
Mof 325-Player-Adapter 39
Mof 326-Player-Adapter 39
Mof 327-Player-Adapter 39
Mof 328-Player-Adapter 39
Mof 329-Player-Adapter 39
Mof 330-Player-Adapter 39
Mof 331-Player-Adapter 39
Mof 332-Player-Adapter 39
Mof 333-Player-Adapter 39
Mof 334-Player-Adapter 39
Mof 335-Player-Adapter 39
Mof 336-Player-Adapter 39
Mof 337-Player-Adapter 39
Mof 338-Player-Adapter 39
Mof 339-Player-Adapter 39
Mof 340-Player-Adapter 39
Mof 341-Player-Adapter 39
Mof 342-Player-Adapter 39
Mof 343-Player-Adapter 39
Mof 344-Player-Adapter 39
Mof 345-Player-Adapter 39
Mof 346-Player-Adapter 39
Mof 347-Player-Adapter 39
Mof 348-Player-Adapter 39
Mof 349-Player-Adapter 39
Mof 350-Player-Adapter 39
Mof 351-Player-Adapter 39
Mof 352-Player-Adapter 39
Mof 353-Player-Adapter 39
Mof 354-Player-Adapter 39
Mof 355-Player-Adapter 39
Mof 356-Player-Adapter 39
Mof 357-Player-Adapter 39
Mof 358-Player-Adapter 39
Mof 359-Player-Adapter 39
Mof 360-Player-Adapter 39
Mof 361-Player-Adapter 39
Mof 362-Player-Adapter 39
Mof 363-Player-Adapter 39
Mof 364-Player-Adapter 39
Mof 365-Player-Adapter 39
Mof 366-Player-Adapter 39
Mof 367-Player-Adapter 39
Mof 368-Player-Adapter 39
Mof 369-Player-Adapter 39
Mof 370-Player-Adapter 39
Mof 371-Player-Adapter 39
Mof 372-Player-Adapter 39
Mof 373-Player-Adapter 39
Mof 374-Player-Adapter 39
Mof 375-Player-Adapter 39
Mof 376-Player-Adapter 39
Mof 377-Player-Adapter 39
Mof 378-Player-Adapter 39
Mof 379-Player-Adapter 39
Mof 380-Player-Adapter 39
Mof 381-Player-Adapter 39
Mof 382-Player-Adapter 39
Mof 383-Player-Adapter 39
Mof 384-Player-Adapter 39
Mof 385-Player-Adapter 39
Mof 386-Player-Adapter 39
Mof 387-Player-Adapter 39
Mof 388-Player-Adapter 39
Mof 389-Player-Adapter 39
Mof 390-Player-Adapter 39
Mof 391-Player-Adapter 39
Mof 392-Player-Adapter 39
Mof 393-Player-Adapter 39
Mof 394-Player-Adapter 39
Mof 395-Player-Adapter 39
Mof 396-Player-Adapter 39
Mof 397-Player-Adapter 39
Mof 398-Player-Adapter 39
Mof 399-Player-Adapter 39
Mof 400-Player-Adapter 39
Mof 401-Player-Adapter 39
Mof 402-Player-Adapter 39
Mof 403-Player-Adapter 39
Mof 404-Player-Adapter 39
Mof 405-Player-Adapter 39
Mof 406-Player-Adapter 39
Mof 407-Player-Adapter 39
Mof 408-Player-Adapter 39
Mof 409-Player-Adapter 39
Mof 410-Player-Adapter 39
Mof 411-Player-Adapter 39
Mof 412-Player-Adapter 39
Mof 413-Player-Adapter 39
Mof 414-Player-Adapter 39
Mof 415-Player-Adapter 39
Mof 416-Player-Adapter 39
Mof 417-Player-Adapter 39
Mof 418-Player-Adapter 39
Mof 419-Player-Adapter 39
Mof 420-Player-Adapter 39
Mof 421-Player-Adapter 39
Mof 422-Player-Adapter 39
Mof 423-Player-Adapter 39
Mof 424-Player-Adapter 39
Mof 425-Player-Adapter 39
Mof 426-Player-Adapter 39
Mof 427-Player-Adapter 39
Mof 428-Player-Adapter 39
Mof 429-Player-Adapter 39
Mof 430-Player-Adapter 39
Mof 431-Player-Adapter 39
Mof 432-Player-Adapter 39
Mof 433-Player-Adapter 39
Mof 434-Player-Adapter 39
Mof 435-Player-Adapter 39
Mof 436-Player-Adapter 39
Mof 437-Player-Adapter 39
Mof 438-Player-Adapter 39
Mof 439-Player-Adapter 39
Mof 440-Player-Adapter 39
Mof 441-Player-Adapter 39
Mof 442-Player-Adapter 39
Mof 443-Player-Adapter 39
Mof 444-Player-Adapter 39
Mof 445-Player-Adapter 39
Mof 446-Player-Adapter 39
Mof 447-Player-Adapter 39
Mof 448-Player-Adapter 39
Mof 449-Player-Adapter 39
Mof 450-Player-Adapter 39
Mof 451-Player-Adapter 39
Mof 452-Player-Adapter 39
Mof 453-Player-Adapter 39
Mof 454-Player-Adapter 39
Mof 455-Player-Adapter 39
Mof 456-Player-Adapter 39
Mof 457-Player-Adapter 39
Mof 458-Player-Adapter 39
Mof 459-Player-Adapter 39
Mof 460-Player-Adapter 39
Mof 461-Player-Adapter 39
Mof 462-Player-Adapter 39
Mof 463-Player-Adapter 39
Mof 464-Player-Adapter 39
Mof 465-Player-Adapter 39
Mof 466-Player-Adapter 39
Mof 467-Player-Adapter 39
Mof 468-Player-Adapter 39
Mof 469-Player-Adapter 39
Mof 470-Player-Adapter 39
Mof 471-Player-Adapter 39
Mof 472-Player-Adapter 39
Mof 473-Player-Adapter 39
Mof 474-Player-Adapter 39
Mof 475-Player-Adapter 39
Mof 476-Player-Adapter 39
Mof 477-Player-Adapter 39
Mof 478-Player-Adapter 39
Mof 479-Player-Adapter 39
Mof 480-Player-Adapter 39
Mof 481-Player-Adapter 39
Mof 482-Player-Adapter 39
Mof 483-Player-Adapter 39
Mof 484-Player-Adapter 39
Mof 485-Player-Adapter 39
Mof 486-Player-Adapter 39
Mof 487-Player-Adapter 39
Mof 488-Player-Adapter 39
Mof 489-Player-Adapter 39
Mof 490-Player-Adapter 39
Mof 491-Player-Adapter 39
Mof 492-Player-Adapter 39
Mof 493-Player-Adapter 39
Mof 494-Player-Adapter 39
Mof 495-Player-Adapter 39
Mof 496-Player-Adapter 39
Mof 497-Player-Adapter 39
Mof 498-Player-Adapter 39
Mof 499-Player-Adapter 39
Mof 500-Player-Adapter 39
Mof 501-Player-Adapter 39
Mof 502-Player-Adapter 39
Mof 503-Player-Adapter 39
Mof 504-Player-Adapter 39
Mof 505-Player-Adapter 39
Mof 506-Player-Adapter 39
Mof 507-Player-Adapter 39
Mof 508-Player-Adapter 39
Mof 509-Player-Adapter 39
Mof 510-Player-Adapter 39
Mof 511-Player-Adapter 39
Mof 512-Player-Adapter 39
Mof 513-Player-Adapter 39
Mof 514-Player-Adapter 39
Mof 515-Player-Adapter 39
Mof 516-Player-Adapter 39
Mof 517-Player-Adapter 39
Mof 518-Player-Adapter 39
Mof 519-Player-Adapter 39
Mof 520-Player-Adapter 39
Mof 521-Player-Adapter 39
Mof 522-Player-Adapter 39
Mof 523-Player-Adapter 39
Mof 524-Player-Adapter 39
Mof 525-Player-Adapter 39
Mof 526-Player-Adapter 39
Mof 527-Player-Adapter 39
Mof 528-Player-Adapter 39
Mof 529-Player-Adapter 39
Mof 530-Player-Adapter 39
Mof 531-Player-Adapter 39
Mof 532-Player-Adapter 39
Mof 533-Player-Adapter 39
Mof 534-Player-Adapter 39
Mof 535-Player-Adapter 39
Mof 536-Player-Adapter 39
Mof 537-Player-Adapter 39
Mof 538-Player-Adapter 39
Mof 539-Player-Adapter 39
Mof 540-Player-Adapter 39
Mof 541-Player-Adapter 39
Mof 542-Player-Adapter 39
Mof 543-Player-Adapter 39
Mof 544-Player-Adapter 39
Mof 545-Player-Adapter 39
Mof 546-Player-Adapter 39
Mof 547-Player-Adapter 39
Mof 548-Player-Adapter 39
Mof 549-Player-Adapter 39
Mof 550-Player-Adapter 39
Mof 551-Player-Adapter 39
Mof 552-Player-Adapter 39
Mof 553-Player-Adapter 39
Mof 554-Player-Adapter 39
Mof 555-Player-Adapter 39
Mof 556-Player-Adapter 39
Mof 557-Player-Adapter 39
Mof 558-Player-Adapter 39
Mof 559-Player-Adapter 39
Mof 560-Player-Adapter 39
Mof 561-Player-Adapter 39
Mof 562-Player-Adapter 39
Mof 563-Player-Adapter 39
Mof 564-Player-Adapter 39
Mof 565-Player-Adapter 39
Mof 566-Player-Adapter 39
Mof 567-Player-Adapter 39
Mof 568-Player-Adapter 39
Mof 569-Player-Adapter 39
Mof 570-Player-Adapter 39
Mof 571-Player-Adapter 39
Mof 572-Player-Adapter 39
Mof 573-Player-Adapter 39
Mof 574-Player-Adapter 39
Mof 575-Player-Adapter 39
Mof 576-Player-Adapter 39
Mof 577-Player-Adapter 39
Mof 578-Player-Adapter 39
Mof 579-Player-Adapter 39
Mof 580-Player-Adapter 39
Mof 581-Player-Adapter 39
Mof 582-Player-Adapter 39
Mof 583-Player-Adapter 39
Mof 584-Player-Adapter 39
Mof 585-Player-Adapter 39
Mof 586-Player-Adapter 39
Mof 587-Player-Adapter 39
Mof 588-Player-Adapter 39
Mof 589-Player-Adapter 39
Mof 590-Player-Adapter 39
Mof 591-Player-Adapter 39
Mof 592-Player-Adapter 39
Mof 593-Player-Adapter 39
Mof 594-Player-Adapter 39
Mof 595-Player-Adapter 39
Mof 596-Player-Adapter 39
Mof 597-Player-Adapter 39
Mof 598-Player-Adapter 39
Mof 599-Player-Adapter 39
Mof 600-Player-Adapter 39
Mof 601-Player-Adapter 39
Mof 602-Player-Adapter 39
Mof 603-Player-Adapter 39
Mof 604-Player-Adapter 39
Mof 605-Player-Adapter 39
Mof 606-Player-Adapter 39
Mof 607-Player-Adapter 39
Mof 608-Player-Adapter 39
Mof 609-Player-Adapter 39
Mof 610-Player-Adapter 39
Mof 611-Player-Adapter 39
Mof 612-Player-Adapter 39
Mof 613-Player-Adapter 39
Mof 614-Player-Adapter 39
Mof 615-Player-Adapter 39
Mof 616-Player-Adapter 39
Mof 617-Player-Adapter 39
Mof 618-Player-Adapter 39
Mof 619-Player-Adapter 39
Mof 620-Player-Adapter 39
Mof 621-Player-Adapter 39
Mof 622-Player-Adapter 39
Mof 623-Player-Adapter 39
Mof 624-Player-Adapter 39
Mof 625-Player-Adapter 39
Mof 626-Player-Adapter 39
Mof 627-Player-Adapter 39
Mof 628-Player-Adapter 39
Mof 629-Player-Adapter 39
Mof 630-Player-Adapter 39
Mof 631-Player-Adapter 39
Mof 632-Player-Adapter 39
Mof 633-Player-Adapter 39
Mof 634-Player-Adapter 39
Mof 635-Player-Adapter 39
Mof 636-Player-Adapter 39
Mof 637-Player-Adapter 39
Mof 638-Player-Adapter 39
Mof 639-Player-Adapter 39
Mof 640-Player-Adapter 39
Mof 641-Player-Adapter 39
Mof 642-Player-Adapter 39
Mof 643-Player-Adapter 39
Mof 644-Player-Adapter 39
Mof 645-Player-Adapter 39
Mof 646-Player-Adapter 39
Mof 647-Player-Adapter 39
Mof 648-Player-Adapter 39
Mof 649-Player-Adapter 39
Mof 650-Player-Adapter 39
Mof 651-Player-Adapter 39
Mof 652-Player-Adapter 39
Mof 653-Player-Adapter 39
Mof 654-Player-Adapter 39
Mof 655-Player-Adapter 39
Mof 656-Player-Adapter 39
Mof 657-Player-Adapter 39
Mof 658-Player-Adapter 39
Mof 659-Player-Adapter 39
Mof 660-Player-Adapter 39
Mof 661-Player-Adapter



Videospiel-Tips

R-Type (PC-Engine)

Auch das PC-Engine-Modul "R-Type I" kann man von Anfang an schwerer machen. Dazu muß man sich durch die vier Levels spielen und sowohl den Abspann als auch den "Mission Code" durch Druck auf den RUN-Knopf schnell abbrechen. Wenn das Timing richtig war, fängt ihr jetzt wieder in Level 1 an, aber mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Uwe Riedinger aus Wörth hat diesen Kniff herausbekommen.

Phantasy Star, Teil 3 (Sega)

Die "Phantasy Star"-Lösung von Norbert Eschrich macht mehrere Fortschritte. Wir befinden uns immer noch auf dem Planeten Motavia, von dem in der letzten POWER PLAY eine Karte gedruckt war.

Will man nach Sopla, hat aber das Gas Sheld nicht, bestiegt man erst mal gemütlich seinen Landrover. Zum Einsteigen den Landrover auswählen und "Use" benutzen, zum Aussteigen diesen Vorgang wiederholen. Vor der Fahrt nach Sopla Paseo besuchen und vor dem Governorpalast Punkte aufrufen. Sopla am besten vom Norden aus anfahren. Da in der Giftgaswolke die HPs schnell weg sind, hilft nur eine List. Spätestens nach dem vierten Blitz anhalten und mit "Cure" die HPs aufmöbeln. Wenn ein Charakter gestorben ist, kann man ihn totale mit "Rise" wiederbeleben — wenn's nicht gerade Noah ist. Weiter auf Sopla zu fahren und den Vorgang mit "Cure" immer wiederholen, dann klapp't. In der Stadt angekommen, erst mal tief Luft holen (die ist hier frei vom Giftgas) und beim Oberhaupt 400 Mesetats. In der Unterstützung des Ortes ablefern. Dafür erfährt man Näheres zum Lacionian Shield. Ihr könnt jetzt Sopla mit der oben geschilderten Methode verlassen oder ladet e nach einen al-

ten Spielstand, wenn ihr außerhalb der Gaswolke gespeichert hattet.

Zurück in Paseo kauft man Gloves für Myau. Wer viel Geld hat (15.000 Mesetats... ja, ja, die Inflation), kauft hier außerdem den Diamond Armor für Odin. In Uzo gibt es einen prima Light Saber für Alis.

Weiter geht's auf dem Planeten Dezoris. Der Landeplatz ist Skure. Von hier aus direkt in die nächste Ortschaft, um den Ice Digger zu kaufen. Er kostet 12.000 Mesetats. In Neiboring holt man sich Informationen. Mit dem Ice Digger geht man dann zu dem Block, in dem die vielen Zombies herumstapfen. Südlich von einer Höhle gibt es eine Stelle, an der man sich nur mit dem Ice Digger weiter nach Süden vorarbeiten kann. Holt Euch jetzt das Psyma und visiert als nächstes den Corona Tower an. Hier kann man eine "Torch" mitgehen lassen. Mit Hilfe des Ice Diggers steuert ihr jetzt ein bewaldetes Tal an. Hier steht ein einzelner Baum, auf den man sich genau stellen muß. Jetzt erscheint ein Laermabbaum. "Torch" wählen und schon erhält man die Laermabbaums — vorausgesetzt, ihr habt den Lacionian Pot dabei. Ganz in der Nähe ist der Lacionian Shield, den ihr unbedingt mitnehmen solltet. Jetzt geht's mit dem Raumschiff zurück zum Planeten Palma, wo wir uns in der nächsten Ausgabe auf die Suche nach dem Hovercraft machen werden.

Miracle Warriors (Sega)

Für alle geplagten Sega-Rollenspieler, die bei "Miracle Warriors" festhängen und die verschiedenen Schlüssel nicht finden, hat Martin Essigkrug aus Starnberg wertvolle Hinweise. Die letzten Dungeons, in denen sich die so dringend benötigten Schlüssel befinden, sind sehr gut versteckt und nicht leicht zu finden.

Das erste Dungeon findet ihr südlich der Stadt Tegea. Dort gibt's ein kleines Gebirge. In diesem Gebirge befindet sich ein Wustendorf. Wenn ihr auf dem Feld steht, könnt ihr dieses Labyrinth mit dem Zauberspruch "Come Jason" betreten. Nachdem ihr das Monster das die einzige Schatzkiste bewacht, erledigt habt, bekommt ihr Euren ersten Schlüssel (Key).

Das zweite Geheim-Dungeon findet ihr, wenn ihr nun 18 Felder nach links geht. Hier

gibt es auch wieder ein Obermonster zum wegputzen. Wenn das getan ist, erhaltet ihr den zweiten Schlüssel. Genau zehn Felder über der zweiten Höhle findet ihr das dritte Dungeon. Hier verläßt ihr genau wie in den anderen beiden Höhlen. Da ihr alle Schlüssel habt, kommt jetzt das große Finale.

Von der Stadt Tegea geht ihr schnurstracks nach links, bis ihr an das Meer "Zephyros" angelangt. Nun sechs Felder nach unten und vier Felder nach links. Auch hier steht ein Monument, das mit dem Spiel "Come Jason" geöffnet werden kann. Unten in diesem schaurigen Gewölbe findet ihr auch den absoluten Obergänger. Jetzt müßt ihr nur noch ein (Kleinigkeit — oder etwa nicht?) erledigen und ihr habt "Miracle Warriors" gelöst.

Ach ja, im letzten Dungeon führen diverse Treppen in die tieferen Gewölbe. Aber Achtung, nur jeweils eine von diesen Treppen ist die richtige, die anderen teleportieren Euch an verschobene andere Teile des Landes zurück. Um das Monster am Ende des Spieles umzufegen, solltet ihr vier Staffs, eine Sphäre, zehn Nüsse und das Maximum an Restaurations-Potions dabei haben. Ihr werdet alle diese Dinge brauchen.

den Level an, in dem er zuletzt spielte.

Level aussuchen: Joypad nach rechts drücken (und gedrückt halten), dabei dreimal Feuerknopf B drücken. Jetzt das Joypad loslassen, nach oben bewegen, wieder loslassen und drei mal B drücken. Nun Joypad nach unten, loslassen, dreimal B. Drückt nun auf die Starttaste und wählt mit den Feuerknöpfen A und B einen beliebigen Level.

Metroid (Nintendo)

Laßt "Metroid" in den Modulschacht wandern und gebt folgendes Paßwort ein: OBT VII P-L6 972ah1 800GTJ.

Es stammt von Ren Fontana aus Zürich und beschert Euch eine prächtige Situation. Ihr seid schon in Tourian, beide Minibosse sind zerstört, alle Türen offen und alle Zeebetta zerstört. Eure Spielfigur hat 210 Raketen — die solltet ihr für das böse Mutterhirn dicke reichen.

Double Dragon (Sega)

Bei "Double Dragon" kann man nur in den ersten drei Levels "Continue" anwenden, es sei denn, man liest die



Mit den Tips von Martin Essigkrug spielt man sich leicht zum Schlussmonster von Miracle Warriors vor.

Ghosts'n Goblins (Nintendo)

Ken Takeda in Brugg in der Schweiz hat zwei praktische Tips für verzweifelte "Ghosts'n Goblins"-Spieler.

Continue leicht gemacht: Wer das Joypad nach rechts drückt, dann zweimal den Feuerknopf B drückt und schließlich das Spiel startet, springt

Videospiel-Tips in POWER PLAY und erfährt folgenden Trick, der von Bernhard aus Basel stammt.

Prügelt Euch durch die ersten drei Spielstufen. Zu Beginn des vierten Levels muß Eure Spielfigur 30mal nach oben springen und schon ist's passiert: Ab sofort darf man auch hier fleißig "continue" und sich gemütlich bis ans Ende spielen.

STARKILLER

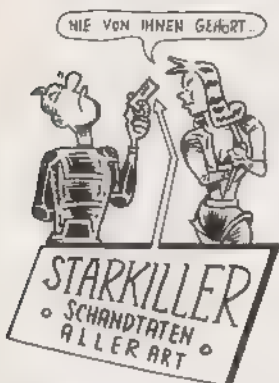
GEISSEL DER GALAXIS

FOLGE 15 DIE WETTE!

DR BOBO HAT VERSEHENTLICH
ULTIMA AN BORD
GEBERAT DIE STIMMUNG
AUF STARKILLERS
RAUMSCHIFF ST
ANGESPANNT

HAUF
7 MEER?

26. AUSGABE VON
BOLD RAY'S
TEXT: VON DER POWERPLAY-REDAKTION



LEISER BRIEF

PC-Engine startet durch

In den letzten Ausgaben waren leider keine Tests über PC-Engine-Module mehr zu lesen. Ich würde mich sehr freuen, wenn künftig wenigstens ein oder zwei Berichte über PC-Engine-Spiele in **POWER PLAY** erscheinen würden.

M. Arbesmeyer, Ingolstadt

Den Wunsch, sich uns Befehl, es gibt in der Tat immer mehr und vor allem auch immer bessere Module für die PC-Engine. Das ist jetzt auch die PAL-Version dieser Videospielkonsole, die man an jeden Monitor oder Fernsehapparat anschließen kann. Werden sich sicher immer mehr Leser für die PC-Engine interessieren. Deshalb wird es bei uns in Zukunft öfters Tests von neuen Modulen geben.

hi

MS-DOS marschiert

Jetzt die Kritik (bitte entmaterialisiert den Brief

nicht): In Eurer Zeitschrift werden zu wenig MS-DOS-Spiele getestet. In den letzten Ausgaben wurden immerhin drei bis vier Spiele getestet, ein paar mehr könnten es aber schon sein.

Fred Kämmerer, Schaffhausen

Daß MS-DOS-PCs auch bei Spiele-Fans immer beliebter werden, ist uns nicht entgangen. Ich glaube, daß sich das in den neuesten **POWER PLAY**-Ausgaben auch in Form von mehr PC-Tests bemerkbar gemacht hat. Im Moment sind Amiga und C64 die beliebtesten Spiele-Computer, aber wenn MS-DOS hier weiter aufholt, werden wir das bei der Gestaltung unserer Zeitschrift sicher berücksichtigen.

hi

Trend für Amiga

Was ich nicht abkann, sind ST-Direktumsetzungen für den Amiga. Es ist doch das letzte, den Blitter links liegenzulassen, nur weil eine Softwarefirma zu geizig ist, um das Programm speziell

für den Amiga schreiben zu lassen. Deswegen finde ich es auch super, wenn die Firmen spezielle Amiga-Versionen programmieren lassen (z. B. bei "Pac-Mania", "R-Type", "Thunder Blade" und "Katalks"). Es ist zwar teuer, lohnt sich aber sichtbar. Diesen Trend sollte man ausbauen.

Andreas Schmidt, Reber, Hamburg

Mit 80 fängt das Leben an

Wann bekommt bei Euch überhaupt ein Spiel mehr als 80 Punkte? Was muß alles vorhanden sein, damit ein Spiel zur "Sonderklasse" gehört, wie Ihr es ausdrückt? Und wann testet Ihr endlich ein Spiel, das über 90 Punkte verdient hat? Wird es sowas überhaupt jemals für den C64 geben?

Christian Melchior, Gächem

Wir schreiben mit den hohen Wertungen nicht gerade um uns. Aber wer ein paar **POWER PLAY** Ausgaben am Stück studiert, findet durchaus eine ganze Reihe von Spielen, die eine Gesamtwertung von mehr als 80 Punkten erhalten. Wertungen jenseits der 90 sind selten, kommen aber vor. Jungstes Beispiel ist "Populous" (92 für die Amiga-Version in der letzten Ausgabe) 90er

für den C64 gab es auch schon ("Microprose Soccer") erhielt genau 90, "Wzball" sogar 92 Punkte).

mh

Starkiller total

Als eingefleischter Starkiller-Fan finde ich den Starkiller-Comic super. Wie wäre es, wenn ihr mal ein Taschenbuch von ihm herausbringen würdet? Ich habe (ist nur ein Vorschlag) es mir so gedacht: Ein Taschenbuch nur mit 3-Bild-Geschichten, eine mit neuer, durchgehender Story und eins, das die bisher erschienenen Folgen zusammenfaßt. Es wäre echt super, wenn ihr dies tun würdet.

Robins Kötter, Ebersburg

Danke für Lob und Idee. Zur Zeit gibt es keine konkreten Pläne für ein Starkiller-Buch, aber man weiß ja nie, was die Zukunft beschert.

hi

Wir sind sehr interessiert Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Hans-Pinsel-Str. 2
6013 Haar bei München

HIGH

HALL OF FAME

SCORES

In der Hall of Fame werden High Scores von Computerspielen und Automaten-Spielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi

zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können.

mh

Schickt Eure High Scores an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Straße 2
6013 Haar bei München

Off Shore Warrior

Amiga 547.540 von Thomas Kieper, Wetzlar

Wonderboy in Monsterland

Automat 2.148.300 von Florian Kellermann, Parsberg

Wonderboy in Monsterland

Sega 833.950 von Andreas Kunz, Kamp-Lintfort

Galaga '88

PC Engine 1.204.350 von Sascha Becker, Rastatt

Times of Lore

C64 48.210 von Christian Müller, Saarwellingen

Speedball

Amiga 9.090 (Laga-Modus) von Michael Götz, Altendorf

Jinks

Amiga 43.071 von Werner Logers, Wuppertal

Afterburner

CPC 200.123.50 von Johannes Bickel, Reiningen

Enduro Racer

Spectrum 1.466.868 von Andreas Henemann, Eschwege

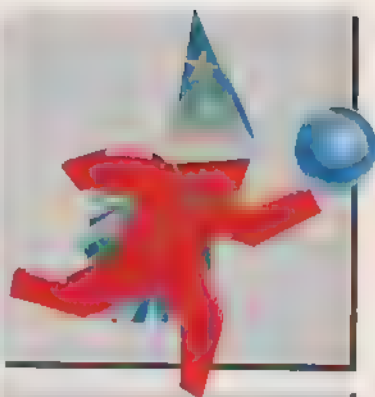
Gradus

NES 717.700 von Sascha Hohn, Esslingen

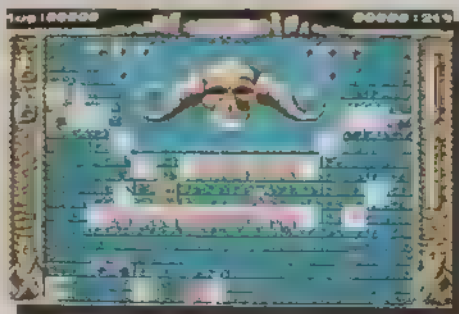
Altered Beast

Sega Mega Drive 283.000 von Martin Gödmann
POWER PLAY-Redaktion

Spherical



Screenshot ATARI ST



Screenshot ATARI ST



Screenshot ATARI ST



Magie und Logik, Geschick und Intelligenz: Spherical ist ein Spiel der Gegensätze. Wenn der Zauberer mit magischen Kräften das Gesetz der Schwerkraft überlistet, um eine Kugel ins Ziel zu befördern, dann sind Scharfsinn und Fingerspitzengefühl gefordert.

Atemberaubende Grafik, über 200 unterschiedliche Level, Zwei-Spieler-Team-Modus, dutzende von versteckten Geheimnissen und zehn riesengroße, fließend animierte Super-Monster. Spherical zeigt, was in Ihrem Computer steckt.

Die Redaktion „Power Play“ gab Spherical 84 Punkte und das Prädikat: „Besonders empfehlenswert!“







Erhältlich für C64, Amiga, Atari ST und PC.



Rainbow Arts

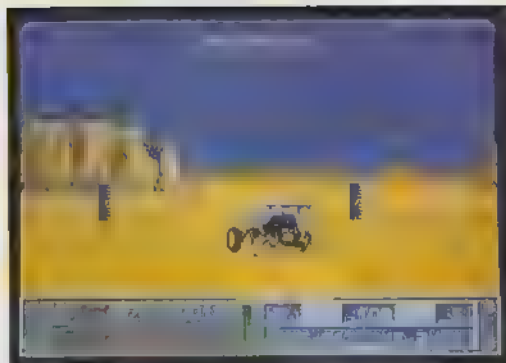
African Raiders

Atari ST (Amiga, MS DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Tomahawk

Grafik 61	Sound 66	Schwierigkeit mittel				
POWER-Wertung 29						
Wer in der Wüste nicht verdurstet, stirbt an Langeweile						

Quer durch die Wüste führt alljährlich die Rallye von Paris nach Dakar. Dieses Rennsportereignis macht weniger dank seiner sportlichen Klasse, als viel-

mehr wegen zahlreicher Unfälle immer wieder Schlagzeilen. Wer ungern verdurstet oder mit seinem Auto in eine Sanddüne bräust, kann jetzt mit "African Raiders" gefahrenlos per



Auf langen Strecken droht großes Gähnen (ST)



Na ja...

Ein Rennen mit African Raiders ist ähnlich spannend wie Sandkörnerzählen in der Wüste. Die ewig langen Fahrten durch die karge Dünenlandschaft bieten zu wenig Abwechslung und Spannung. Nur selten darf man sich an ein Überholmanöver wagen, mei-

stens luckert man einsam vor sich hin. Die taktische Note mit den Abkürzungen ist ganz nett. Doch das gelegentliche Beugen der Landkarte kann dem Spielprinzip auch keinen rechten Kick geben. Grafik und Sound sind durchaus vorzeigbar, doch die einseitige Eintönigkeit ist ausschlaggebend. Die Programmierer haben sich Mühe gegeben, einige neue Ideen in das Rennspielgenre zu bringen. Das Resultat ist aber unbefriedigend und kann nur sehr geduldet werden. Spieler mit der Wüsten-Rallye motivieren längere Zeit vor dem Monitor auszuhäuten.

Computer von Paris nach Dakar brausen.

Das Rennen ist in fünf Etappen unterteilt. Sie treten gegen neun computergesteuerte Mitfahrer an. Am einfachsten kommt man ans Ziel, wenn man den Pflöcken folgt, die die Piste markieren. Am schnellsten kommt man voran, wenn man sich in die Busche (beziehungswise in die Dünen) schlingt und querfeldein Abkürzungen sucht. Kurze Verbindungen stecken oft voller Gefahren. Studieren Sie deshalb

in Ruhe die Karten, die der Packung beiliegen.

Ihr Wüstenflitzer kann mit Vorwärts- und Rückwärtsgang sowie Zweirad- und Vierrad-Antrieb fahren. Während des Rennens sollten Sie auf Ihren Spritverbrauch achten. Zusammenstöße kosten nicht nur Zeit, sie machen auch Ihr schönes Auto kaputt. Wer ohne Saft und Stoßstange manövrierunfähig in der Wüste schmoren bleibt, muß F3 drücken, um sich von einem Rettungsteam abholen zu lassen.

hl

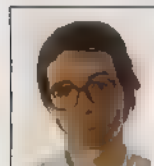
Run the Gauntlet

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Grafik 72	Sound 69	Schwierigkeit mittel
POWER-Wertung 65		
Technisch sauberes Rennen zu Lande und zu Wasser		

Run the Gauntlet ist eine Fernsehserie, die in England recht beliebt ist. Sie dreht sich um einen Wettkampf für rauhe Männer. Mit Jet Bikes, Jeeps und Buggys braust

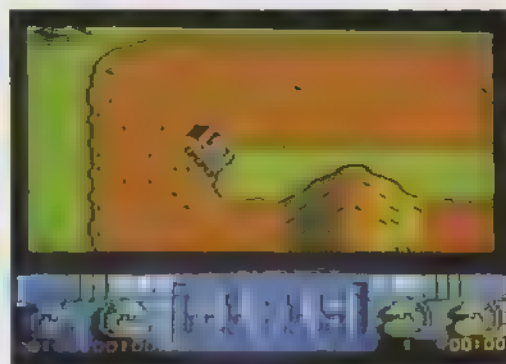
man über staubige Pisten und wogende Wellen — ein Stoff, der geradezu nach einer Computerspiel-Umsetzung schreit. Herausgekommen ist ein Rennspiel-Potpouri für einen, zwei



Geht so

Ein erster Blick auf die Packung läßt einen ganz zitierten neun Disks pinnen auf einen Schlag her mit der Diskette. Die Erneuerung folgt rasch, denn es sind lediglich drei Sportarten, die in je-

weils drei Versionen auftauchen. Die spielerische Abwechslung hält sich deshalb in Grenzen. In technischer Hinsicht kann man nicht viel meckern. Die Grafik gewinnt zwar keinen Schönheitspreis, ist aber zweckmäßig und wird sauber geschildert. Die Steuerung ist recht knifflig und eine Zeitlang machen die Disziplin Spaß. Wer unkomplizierte Rennspiele mag, wird an Run the Gauntlet seine Freude haben. Auf Dauer wird das Geschehen aber recht eintönig.



Tollkühne Männer in fahrenden Kisten (C 64)

oder drei Teilnehmer. Es gibt die Grundspielprinzipien, die durch den Einsatz verschiedener Fahrzeuge immer wieder variiert werden. Sind mehrere Spieler mit von der Partie, treten sie nacheinander an. Zusätzlich flitzen computergesteuerte Fahrzeuge über den Bildschirm. Bei einer Wasser-Wettfahrt müssen Sie Ihr Boot durch Saugmengen steuern. Auf staubigen Straßen finden Auto-Rallies statt. Ganz ohne PS und Rückwärtsgang muß


man sich außerdem auf freiem Feld beim Hindernis aufbewahren. Die Reihenfolge der Disziplinen ist zufällig. Gesteuert wird meist durch Joystick nach vorne (Gas geben) und Links/Rechts-Bewegungen.

Beim Hindernislauf kommen gut getimte Feuerknöpfe und Joystick-Rutten ins Spiel. Nach jeweils drei Disziplinen werden Punkte vergeben. Wer die schlechteste Zeit erlauft hat, scheidet aus.

hl

Ballistix

Amiga Atari ST
65 Mark (Diskette) * Psychopse

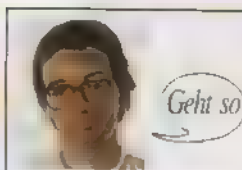
Grafik 67	Sound 46	Schwierigkeit leicht
POWER-Wertung 56 		
Ball-Geplänkel, leb und nett, am besten spielt sich im Duett		

Ballistix ist ein neuer Vertreter der Zunft der futuristischen Ballspiele und wartet mit ein paar frischen Ideen auf. Das Spielfeld des Ballspektakels wird von oben nach unten und umgekehrt gescrollt. Am oberen und unteren Ende befindet sich je ein Tor. Wer einen Ball in des Gegners Tor schubst, bekommt einen Punkt. Sie steuern aber keine Fußballspieler oder sonstige Gesellen herum, die den Ball kicken. Vielmehr dirigieren Sie einen Pfeil übers Spielfeld, der auf Feuerknopfdruck hin jede Menge Kugeln ausspuckt. Trifft man mit diesen Geschossen den Spielball im richtigen Winkel, kann man ihn auf dem Spielfeld vorantreiben

und ins Tor schießen. Ihr Gegner hat natürlich dasselbe vor.

Es gibt 130 verschiedene Spielflächen, von denen man einen Großteil direkt anwählen kann. Immer neue Hindernisse tauchen auf und sorgen dafür, daß man in jedem Level eine spezielle Spieltaktik entwickeln muß.

Wer keinen Gegenspieler aufreibt, muß sich mit einer abgespeckten Ballistix-Variante begnügen, das keine richtigen Computergegner gibt. Im Solo-Modus hat das Spielfeld eine Neigung wie bei einem Flipper. Wenn Sie den Ball nicht ständig nach oben schießen, zieht ihn die Schwerkraft langsam, aber sicher in Richtung Ihres Tors. *hl*



Spielfelder satt, dazu viele Parameter, an denen man herumfummeln kann – das nennt sich ein flexibles Spiel. Bei Ballistix sind oft hollisch viele Objekte

gleichzeitig auf dem Bildschirm und man muß sich seine Baisalven gut einteilen. Die Munition wird zwar allmählich wieder nachgefüllt, doch sollte man für kritische Torszenen immer ein paar Geschosse in Reserve haben. Die Action ist für meinen Geschmack zu viel. Guck im Spiel Das Geschehen wird nicht etwas unübersichtlich. Unbedeutend ist der Ein-Spieler-Modus, denn die Wettkampf-Atmosphäre der Zwei-Spieler-Quartierüberbringt



130 Spielfelder mit verschiedenen Hindernissen (Amiga/ST)

Durch Eigenimport viele Artikel ab Lager lieferbar!

Fantastische Spiele mit Super-Graphik und tollem Sound! Ein »muß« für jeden Computerspieler - Freak!



SEGA®

16-Bit-Megadrive

P.C. Engine + 1 Spiel* 489,-
einzelnes Joypad 89,-
5-Player-Adapter 69,-
Joystick 89,-

Software

Dragon Spirit
Son Son II
Necaris
Motorader
Winning Shot
F1-Pilot
Dungeon Explorer
P-47
Out Live
Taka
Deep Blue
Vigilante

Software

Overheated Man
World Court Ten.
Galaga 68
Wataru
World Stadium
Tiger Pilot
Footzzy Zone
Heavy Sky
Aden Crash
Chan & Chan
Wardner
Naxal Open
War of Death
Digital Champ

*anschließend in PAL an jeden Fernseher Spiel: Chan & Chan Super Wonderboy oder Kung Fu

Grundgerät 479,-
einzelnes Joypad 69,-
Mark III - Adapter 139,-

Software

Alex Kidd
Afterd Beast
Soccer
Power Drift
Thunderblade
Ose Matsui Kun
Space Harrier II
Baseball
Phantasy Star II
Shest Gebiltes II
Super Hang On

und diverse Spiele für Mark III - Adapter, z.B.:
Solomons Key California Games, Alex Kidd III,
Bubble Bobble, Rygar, Vigilante, Galaxy Force u.v.a.

Master System

R-Type
Solvelles
T's
Posidon Wars
California Games
Rampage
Out Run 3D
Cyborg Hunter

Videospiel - Spezialversand: CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 12 12 · 3387 Vienenburg 1 · Telefon (0 53 24) 42 04 Änderungen und Irrtümer vorbehalten!



Pauken und Trompeten für Ihren PC

Wenn Sie Ihren PC mit einer CMS-M-Sekarte erweitern, können Sie Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau heben. Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben. Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben.

Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben. Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben.

Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben. Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben.

Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben. Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben.

Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben. Die CMS-M-Sekarte ist eine 16-Bit-Soundkarte, die mit einer 16-Kanal-PCM-Software ausgestattet ist. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Musikproduktionen auf ein neues Niveau zu heben.


Markt & Technik
 Zeitschriften Bucher
 Software Schulung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4612-0

Druck: ...
 ...
 ...

Bundesliga Manager

Amiga
69 Mark (Diskette) * Software 2000

Grafik 36	Sound 28	Schwierigkeit mittel									
POWER-Wertung 78											
Toll für Fußball-Fans: steinalte Spielidee in neuem Glanz											

Was sind das nur für Leute, die sich die kernigen Sätze für Computerspiel-Packungen einfallen lassen? Das Cover von "Bundesliga Manager" zielt der Satz: "Wenn Du gut bist,

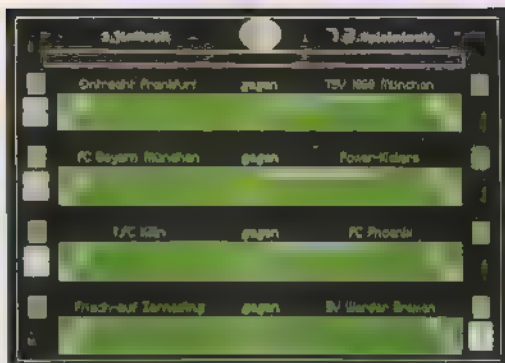
kommen Zehntausende ins Stadion. Versagst Du, kommt nur der Gerichtsvollzieher". Wer sich von solch düsterer Prosa nicht völlig verängstigen läßt, greift furchtbar zur Maus und klickt sich durch das komplexe



"Bundesliga Manager" ist zwar schon der x-te Vertreter des Fußball-Strategie-Genres, aber mit Sicherheit einer der besten. Die Programmierer haben sich sehr viele gelungene Details einfallen lassen, vom glänzenden vier-

Spieler-Modus bis zu den umfangreichen Statistiken, die bisher kein Spiel dieser Art das basierend auf verkaufter Finanzlage und Eintrittspreise sogar den benötigten Zuschauerschnitt ausrechnet.

Die grafische Aufmachung ist nett (man beachte die kleinen Vereinswappen), die Bedienung einfach. Der ausgeklügelte Schweregrad sorgt auch langfristig für Motivation. Wer von dieser Sorte Spiel noch nicht genug hat, wird den Kauf von "Bundesliga Manager" nicht bereuen.



Vier Trainer verfolgen gespannt die Spiele ihrer Teams (Amiga)

Strategiespiel. Ähnlich wie bei Football Manager werden Sie hier zum Trainer einer Profifußballtruppe. Bei Bundesliga Manager ist alles auf das deutsche Liga-System abgestimmt. Ihre Mannschaft beginnt in der Amateur-Oberliga und will natürlich in die 2. Liga und schließlich in die Bundesliga aufsteigen. In dieser obersten Spielklasse winken dann Meisterschaft und Europapokal. Teilnahme. Sie haben Ihren Club dank vieler Put-Down-Menüs gut im Griff. Spielerkauf und Verkauf, Teamaufstellung,

Trainingslager und Eintrittepreise sind einige der Parameter, die Sie vor jedem Spieltag verändern können. Nach allen Trainer- und Manager-Entscheidungen wird der Spielverlauf des folgenden Matches gezeigt.

Bis zu vier Mitspieler können gleichzeitig antreten. Jeder managt eine eigene Mannschaft. Untereinander kann man Fußball spielen, handeln, verleihen oder sich gegenseitig mit Krediten helfen — gegen Zinsen, versteht sich.

hl

Rock Star

Spectrum (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) * Code Masters

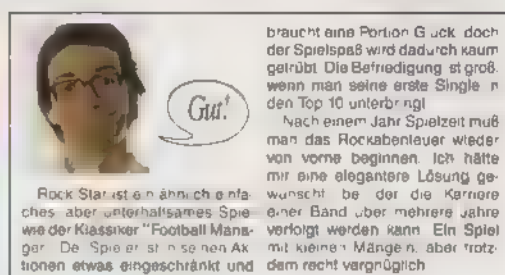
Grafik 57	Sound 64	Schwierigkeit mittel									
POWER-Wertung 72											
Humorvolles Wirtschaftsspiel rund um heiße Hits											

Wer verbringt den Tag mit Autogrammkarten unterschreiben, Groupies abwimmeln und dem Drehen von Werbespots für Pepsi? Nein, nicht der durchschnittliche POWER PLAY Redakteur, sondern der weltberühmte Rockstar. Daß es gar nicht so leicht ist, Goldene Schallplatten zu schaffen, beweist ein höchst origineller Beitrag aus dem Genre der Handelsspiele. Bei "Rock Star" sind Sie der Manager einer hoffnungsvollen Newcomer-Band. Wählen Sie zunächst die Mitglieder der Gruppe aus. Bis zu vier Rocker können in einer Band mitmachen. Prominente wie "Tina Turnoff" verlangen mehr Gehalt, sind aufgrund ihres

Ruhms aber Garant für größeren Erfolg. Sie können Ihr Glück auch mit preiswerten Talenten versuchen.

Ein Jahr haben Sie Zeit, um mit 50.000 Pfund Startkapital eine Überbuchkarrriere zu machen. Wer vier Platin-Schallplatten erringt, hat das Spiel gelöst. Zu Beginn sollte man sich eine Fan-Gemeinde durch Konzerte in kleinen Clubs sichern. Dann ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis eine Plattenfirma anruft. Aber Vorsicht: das erste Plattenangebot muß nicht das beste sein. Durch Einsatz von Publicity (kann sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben), Tourneen und Videos pusht man Singles in die Charts.

hl



Rock Star ist ein ähnlich einfaches, aber unterhaltsames Spiel wie der Klassiker "Football Manager". Die Spieler sind in seinen Aktionen etwas eingeschränkt und

braucht eine Portion Glück, doch der Spielspaß wird dadurch kaum getrübt. Die Befriedigung ist groß, wenn man seine erste Single in den Top 10 unterbringt.

Nach einem Jahr Spielzeit muß man das Rockabenteuer wieder von vorne beginnen. Ich hätte mir eine elegantere Lösung gewünscht, bei der die Karriere einer Band über mehrere Jahre verfolgt werden kann. Ein Spiel mit kleinen Mängeln, aber trotzdem recht vergnüglih.



Der weltberühmte Manager denkt und lenkt für die Band (Spectrum)

Road Blasters (ST)

Fünf Gänge, ein Gaspedal und eine Bordkarne gehören zur Grundausstattung, wenn man einen Road Blasters Highway befahren will. Im eigenartigen Spielautomaten von Atari brummt und baulert man sich durch 50 Strecken Extrawaffen, viele Gegner und ein ausgeklügeltes Punktesystem dürfen nicht fehlen. Endlich ist die ST-Version von Road Blasters erschienen. Sie macht zwar nicht so einen Mordspaß wie das Automaten-Original, kann sich aber durchaus sehen lassen. 3D-Grafik und Steuerung kommen gut rüber, der Schwierigkeitsgrad ist aber etwas zu niedrig. Gute Spieler werden sich deshalb rasch langweilen. *hl*



POWER-Wertung: 70
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette).
39 bis 69 Mark (Diskette) * U.S. Gold



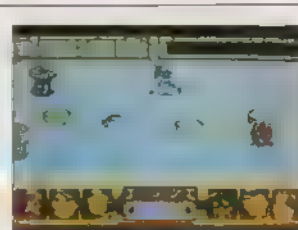
POWER-Wertung: 72
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette).
39 bis 69 Mark (Diskette) * Hewson

liert wurde die Grafik. Hier spielt der ST seine Farbenpracht so richtig aus. Wenn sehr viele Sprites auf einmal zu sehen sind, wird das Spiel allerdings spürbar langsamer. Die C 64-Version hat sich für mein Gefühl etwas besser gespielt. Wer schwere Actionspiele mag, hat an der ST-Umsetzung von Cybernoid II aber auf jeden Fall seinen Spaß. *hl*

Skateball (ST)

Monatelang teilten die Programmierer von UBI-Soft an diesem Science-fiction-Sportspiel, immer wieder wurde der Veröffentlichungstermin verschoben, doch jetzt ist "Skateball" endlich da. Die alte Software-Regel "je mehr sich das Spiel verspätet, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß es ziemlich danebengeht" hat sich in diesem Fall leider bewährt. Das schlichte Spielprinzip wird weder Sport- noch Action-Fans begeistern. Zwei Mannschaften, die je aus einem Feldspieler und einem Torwart bestehen, kicken gegeneinander. Wer am meisten Tore schießt, gewinnt. Einzige nennenswerte Besonderheit war auf eine Tellermine oder ein anderes Hindernis latscht, fliegt in die Luft. Er ruhe in Frieden und ein Ersatzspieler wird eingewechselt.

Die Grafik wird recht ruckelig geschildert — damit hätte man vor zwei Jahren keinen Beifall ertönen können. Skateball sollten sich wirklich nur ganz große Sportspielfans kaufen. Alle anderen haben sich lieber an das inhaltlich ähnliche, aber wesentlich unterhaltsamere Programm "Speedball". *hl*



POWER-Wertung: 35
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette).
39 bis 69 Mark (Diskette) * UBI-Soft

Evil Garden (Amiga)

Nach vier Minuten Ladezeit, in denen sich diverse Vorspanne über den Bildschirm quälen, beginnt "Evil Garden" endlich. Das Spielprinzip "Wilde Schere" erinnert im Stil des guten alten "Centipede". Die Grafik ist mega-luzzig, man muß gute Augen haben, um nicht am nächsten Gegner zu zerschellen. Mit einer zweiten Maus können bis zu vier Spieler (davon je zwei Spieler gleichzeitig) im Evil Garden herumhüpfen. Ein paar Extrawaffen gibt's auch. Mir hat das Programm Spaß gemacht, auch wenn das Spielprinzip fingerdick Staub angesetzt hat. *al*

POWER-Wertung: 55
Amiga (C 64)
39 bis 59 Mark (Diskette) * Demomware

Advanced Ski Simulator (Amiga)

Nach seinem Debüt als Billigspiel für 8-Bit-Computer gibt es den "Advanced Ski Simulator" jetzt auch für Amiga und Atari ST. Hier muß man aber tief in die Tasche greifen: statt etwa 15 Mark wie bei C 64 und CPC kosten die 16-Bit-Versionen um die 60 Mark. Grafik und Sound wurden ordentlich verbessert, das Spielprinzip ist aber gleich geblieben. Ein oder zwei Spieler gleichzeitig müssen ihre Skifahrer bei kniffligster Steuerung innerhalb eines Zeitlimits zischend an den Slalomstangen vorbeischießen. Das Programm sorgt für ein Weichen-Unterhaltung, doch der Preis der 16-Bit-Versionen ist einfach zu hoch. *hl*

POWER-Wertung: 39
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
15 Mark (Kassette).
zirka 60 Mark (Diskette) * Code Masters

Dragonscape (ST)

Laute, die zu Magengeschwüren neigen, sollten der "Dragonscape"-Diskette nicht zu nahe kommen. Das lahme Spielprinzip und die grafische Steuerung lassen einen verbitzt in die Tischplatte beißen. In fünf Levels müssen Sie hier einen Drachen steuern, Gegenstände aufheben und an den richtigen Stellen wieder absetzen. Dabei werden Sie von anderen Monstern behindert, von denen die meisten mit einem beherzten Feuerstoß weggefräht werden können. Der kleine Bildschirmausschnitt, in dem das Geschehen abläuft, wird recht ruckelig geschildert. Zum spielerischen Verdruss kommt der Ärger über den gesalzenen Kopierschutz. Das Diskettenlaufwerk räuchert ewig lange vor sich hin, bis das Programm geladen ist. Hat man kein perfekt justiertes Laufwerk, droht außerdem ein Totalabsturz beim Nachladen. Von einem solchen Drachenhack hat man schnell genug. *hl*

POWER-Wertung: 16
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) * Software Horizons

Cybernoid II (ST)

"Cybernoid II", das Actionspiel mit taktischem Einschlag („mit welcher Waffe räume ich den nächsten Raum ab?") ist endlich für den ST erschienen. Ähnlich wie bei den 8-Bit-Versionen ist der Schwierigkeitsgrad recht gepfeifert. Kräftig aufpo-

Raider (Amiga)

Die wunderbare Welt der Schwerkraft können Sie mit "Raider" erleben. Sie steuern ein Raumschiff über eine Planetenoberfläche und versuchen, gegnerische Raumstationen abzuschießen. Dabei müssen Sie immer darauf achten, daß Sie nicht von der Gravitation auf den Boden gezogen werden.

Raider ist viel zu schwer zu spielen. Nur mit viel Mühe gelingt es, in den zweiten Level zu kommen. Die Steuerung erfolgt über Tastatur, kann jedoch auch auf den Joystick gelegt werden. Die Grafiken sind simpel und langweilig. Der Sound beschränkt sich auf eine wenig originelle Titelmelodie und ein paar Schußgeräusche zwischen durch. Raider ist ein schwacher "Olds"-Nachzieher. Eine abgekupelte Idee macht halt noch lange kein gutes Spiel. *go*

POWER-Wertung: 42
Amiga (Atari ST)
59 Mark (Diskette) * Impressions

War in Middle Earth (Amiga)

Im Strategiespiel "War in Middle Earth" zieht Hobbit Frodo Beutlin mit seinen Kumpanen aus, um einen Ring zum Schicksalsberg zu bringen. Kaum hat die Heldengruppe das schützende Heim verlassen, stürzen sich Horden von Orks und Trolen auf die kleine Ring-Gemeinschaft.

Auf dem Amiga duelt die Musik schicksalhaft vor sich hin, die Hintergrundgrafiken sind etwas wirr und nicht sonderlich schön gezeichnet. Doch wer Lust auf ein ordentliches Strategiespiel hat, liegt bei War in Middle Earth nicht falsch. Der Test der CPC-Version stand in **POWER PLAY** 4/89 auf Seite 50, *al*

POWER-Wertung: 71
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette)
Metbourne House

Heavy Metal Paradroid (C 64)

Da ist er wieder, der kleine weiße Roboter mit der Nummer 001 und der Erlaubnis zu töten: Das Taktik-, Denk- und Actionspiel "Paradroid" erlebt eine Wiedergeburt als Billigspiel.

Roboter haben acht riesige Raumschiffe übernommen. Sie müssen nun mit ihrem Blechkumpel "001" die acht Schiffe befreien. Sie können mittels Laser die anderen Roboter außer Gefecht setzen. Besser ist es allerdings, diese zu übernehmen. Allen Robotern gemeinsam ist eine Nummer, an der man erkennen kann, wie stark sie sind. Der Boß hat die Nummer 999 und ist entsprechend schwer zu knacken. Paradroid wurde neu überarbeitet und für die "Heavy Metal"-Version um



POWER-Wertung: 65
C 64
15 Mark (Kassette) ★ Rack-it

einiges schneller gemacht. Leider gibt es sie nur als Kassette für den C 64. Paradroid hat zwar schon drei Jahre auf dem Buckel, ist aber immer noch eines der besten Actionspiele. *mh*

Howard the Coder (C 64)

"Howard the Coder" ist ein Kletter- und Hüpfspiel nach altem Strickmuster. Howard, ein junger talentierter Programmierer, muß in einer Lagerhalle Einzelteile für seinen Computer zusammensuchen.



POWER-Wertung: 37
C 64
49 Mark (Diskette) ★ Markt und Technik

Leider steckt die Halle voller Gefahren. Schwappende Messer drohen Howard aufzuschlitzen und herumflatternde Fledermäuse wollen den armen Kerl fressen. Also muß er geschickt alle Hindernisse umgehen und überspringen. Wenn alle Gefahren überstanden sind, zeigt Ihnen Howard noch sein selbst gebasteltes Programm — ein ziemlich kniffliges Logikspiel.

Vor vier bis fünf Jahren wäre ein Spiel dieser Ausfertigung sicher ein Verkaufserfolg geworden. Gemessen am heutigen Standard bietet Howard die Codergrafik und spielerisch Schonkost. *go*

Pac-Land (CPC)

Etwa ein Jahr ist seit der C 64-Umsetzung des Spielautomaten "Pac-Land" schon vergangen, doch jetzt werden auch die CPC-Besitzer bedient. Heißt das Geschicklichkeitsspiel der legendäre Kugelknabber Pac-Man. Bei Pac-Land steuert man ihn nicht durch ein Labyrinth, sondern durch horizontal scrollende Levels. Hier muß er hupen, um bösen Geistern auszuweichen und feine Früchte naschen. Auf dem CPC muß man ein paar Abstriche machen. So wird nicht gespart, sondern Bild für Bild umgeschaltet. Außerdem wird das Spiel recht langsam, wenn mehrere Spikes auftauchen. Das Programm ist ganz pingelig, aber nicht vom kalten, eisigen Suchspiel. Gehobenes Mißmaß für Geschicklichkeits-Fans. *hl*

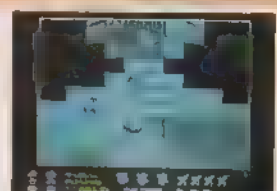


POWER-Wertung: 52
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette)
Grandslam

Stargoose (MS-DOS)

"Stargoose" für den PC gibt es, jetzt auch in einer EGA-Version. Mit angenehmen Feinscrolling schießt sich die Sternengans durch die farbenfrohe Landschaft, um in acht Levels je sechs Kristalle zu finden. Dabei stehen ihr ständig irgendwelche fremdartigen aber nicht immer gefährliche Raumschiffe und Kanonen im Weg. Die haben nichts anderes im Sinn als Ihre Gänsefedern zu rupfen. Doch dagegen gibt es starke Raketen und ein feuriges Maschinengewehr.

Stargoose spielt sich mit Tastatur und Maus recht gut. Die Packung liegt netter wie eine 5, auch eine 3½-Zoll-Diskette bei. Es läuft auf allen PCs mit CGA, EGA und VGA. Die EGA-Version wird allerdings auf einem XT ziemlich langsam. *go*



POWER-Wertung: 71
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ Logotron

Technocop (MS-DOS)

Nun schießt und fährt er auch auf dem PC, der knüppelharte "Technocop". Hart ist es auch, mit dem Spiel zurechtzukommen. Die Anleitung ist reichlich knapp gehalten. Die Grafik sieht ganz ordentlich aus und ist auf einem AT recht flott. Auf XTs ist Technocop nahezu unspielbar. Das Fahrzeug des Polizisten benimmt sich wie eine fußkranke Dampfwalze und die Actionsequenzen sind viel zu langsam.

Der Technocop ist auf allen PCs mit CGA und EGA unterwegs. Steuern können Sie mit Joystick oder Tastatur. Es sollten sich aber nur AT-Besitzer den Kauf dieses Spiels überlegen. *go*

POWER-Wertung: 24
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Archipelagos (MS-DOS)

Flott war Logotron mit der PC-Umsetzung von "Archipelagos" (siehe auch Test der ST-Version in **POWER PLAY** 5/89). Archipelagos ist ein Strategiespiel mit Actioneinschlag. Die Grafiken unter EGA sind mit denen der ST-Version fast identisch. Allerdings wird's etwas träge, wenn sich ein XT mit den Bildern abmühen muß. Dann empfiehlt es sich, auf die CGA-Ver-

sion zurückzugreifen. Ein AT verkraftet den Grafikaufbau unter EGA ganz gut. Gespielt wird mit Maus oder Tastatur. Besitzer von Amstrad 1512 oder 1640 können auch einen Digital-Joystick benutzen. **go**

POWER Wertung 71
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
75 Mark (Diskette) * Logotron

Daley Thompson's Olympic Challenge (MS-DOS)

Daley Thompson macht auf MS-DOS-PCs keine überragende Figur. Spielerisch hält sich an dem digitalen Zehnkampf



POWER Wertung 44
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 85 Mark (Diskette) * Ocean

nichts geändert. Über 100-Meter-Lauf bis Hochsprung ist alles vorhanden. Die Steuerung von Daley erfolgt über die Cursorstasten. Die Grafik ist unter CGA ganz ordentlich und bietet unter EGA ein paar Farben mehr. Daß man das Programm nicht auf seiner Festplatte installieren kann, ist allerdings ein dicker Hund. So wird das mühsame Wechseln der drei Disketten zur elften Disziplin...

Wer auf seinem PC eine Sportsimulation spielen möchte, sollte sich lieber ein Programm aus der "Games"-Reihe von Epyx ansehen. "Daley Thompson's Olympic Challenge" ist spielerisch nicht sehr anspruchsvoll, von Disziplin zu Disziplin hält sich die Abwechslung sehr in Grenzen. **mh**

Für Profis, Cracker und anspruchsvolle User

Regen 40, C64, Diskette 10, 22,50, Seiten 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54, 56, 58, 60, 62, 64, 66, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86, 88, 90, 92, 94, 96, 98, 100

MAGIC DISK 64

Ausgabe 3

EMON

CHARSET MIXER

NPRTEX MAGIC V2

THE CRYPT

PAGEWRITER

MAGIC ASS

NEU!

George Lucas, Schöpfer von "Star Wars" und anderen Kassenschlagern ist ein fast perfekter Arbeiter. Er macht es den "Lucasfilm"-Angestellten auf seiner "Skywalker Ranch" so angenehm, daß kein vernünftiger Mensch freiwillig nach Hause gehen will. Hier riecht die Luft frischer, die Sonne brennt prächtiger als im übrigen Kalifornien, die Gebäude sind stilvoller als bei anderen Firmen in der Kalifornien-Brutzel-Größere Steaks als anderswo. Wo man hinkommt, sind die Leute gut gelaunt und grinsen freundlich. Bei so viel Idylle erwartet man fast, daß im nächsten Moment Schneewittchen und die sieben Zwerge um die nächste Ecke biegen. Bei unserem Besuch auf der Skywalker Ranch kam kein Schneewittchen, sondern David B. Fox. Hinter dem höchst amerikanischen Namen steckt der Programmierer der die Adventure-Fans von der schieren Verzückung (Spiel gelöst) bis zur bitteren Verzweiflung (Spiel nicht gelöst) brachte. David schuf mit "Zak McKracken" das meist beachtete Computerspiel des letzten Jahres.

POWER PLAY: Wann hast Du bei der "Lucasfilm Games Division" angefangen?

David: Ich bin seit der Gründung dabei. Insgesamt arbeite ich seit über sechs Jahren hier.

POWER PLAY: Warum wurde die "Games Division" gegründet?

David: Damals waren Computerspiele nicht sehr fantasievoll und selten interaktiv. Das Medium gab aber viel mehr her. George Lucas wollte Film, Unterhaltung und Computertechnik kombinieren und so etwas Neues auf dem Computerspielsektor schaffen. Deshalb gründete er die Games Division.

POWER PLAY: Wie entstand die Idee zu "Rescue on Fractalus"?

David: Ich teilte damals mein Büro mit dem Fraktal-Spezialisten Loren Carpenter. Wir hatten "Star Trek II — Der Zorn des Khan" im Kino gesehen und waren von den Computeranimationen sehr beeindruckt. Vor allem die "Genesis"-Sequenz hatte es uns angetan. Ich sagte: "Das kriegen wir nie auf einem 8-Bit-Computer hin." Loren meinte: "Mit Fraktalen schon, wart's nur ab." Er dachte ein paar Tage nach, dann kam er mit einer kompletten Fraktalroutine. Sie war fantastisch, so etwas hatte man auf einem 8-Bit-Computer noch

Der Mann, der Zak McKracken schuf

nicht gesehen. Ich entwickelte das Spiel dazu. Mir schwebte eine Art Flugsimulator mit viel Action vor. Was daraus geworden ist, wißt Ihr ja.

POWER PLAY: Was hast Du gemacht, bevor Du bei Lucasfilm anheinst?

David: Als die ersten Computer aufkamen, eröffneten meine Frau und ich ein Computer-Center. Wir hatten damals vorwiegend Maschinen

selber. Als ich das erste Mal auf ein Computertreffen ging, redeten alle 30 Leute in einer völlig fremden Sprache. Ich dachte, ich wäre auf dem Mars. Ich verstand gerade jedes vierte Wort und dachte: "Gott, das wird hart".

Als wir angingen, fragten wir die Kinder in unserer Klasse, wie viele schon an einem Computer gegessen hätten. Es meldeten sich zwei von dreißig. Als

Assembler beherrschen. Ich habe es im Schnellverfahren gelernt. Gottlob, mußte ich nicht den superharten Code schreiben, sondern nur an paar logische Verknüpfungen, die anderen machten den High-Level-Kram. Ich bin kein begnadeter Programmierer und sehe mich eher als "Geschichtenerzähler". Ich kann keine 3D-Routinen in Assembler entwerfen, aber mit Logik



Woher
stammt der
Name Zak?

Wer entdeckte das
Gesicht auf
dem Mars?

Was ist ein SCUMM?

All diese Fragen
und viel mehr

Interview mit

"Zak McKracken"-

Programmierer

David Fox

von Lucasfilm

Games.

8080-Prozessoren, 24 KByte Speicher und einen Fernsehapparat als Monitor — schwarz-weiß, versteht sich. Wenn man kontrollieren wollte, ob sie schon wieder abgestürzt waren, stellte man ein Radio daneben. Wenn es höllische Geräusche von sich gab, lief der Computer noch. Unser Computer-Center arbeitete eng mit der Schulbehörde zusammen. Die Computerindustrie und die Chipentwicklung hatte gerade begonnen. Alle Experten waren Hacker, sie bauten ihre Ki-

sur und Humor komme ich ganz gut klar.

POWER PLAY: Wie ging's dann weiter?

David: Nach den vier Jahren machte ich einige Spiele-Umsetzungen und schrieb drei Bücher über Computer. Ich hatte gerade ein Buch über Computeranimation fertig, als ich bei Lucasfilm anlangte. Als sagten: "Prima, dann machst du die Grafiken für Fractalus. Du kennst Dich ja aus." Ich konnte damals Pascal und Basic, mußte aber für Fractalus

und Humor komme ich ganz gut klar.

POWER PLAY: Was war der nächste Schritt?

David: Ich half bei "Koron's Rift" und "E-dolon" mit, dann kam "Labyrinth". Bei "Maniac Mansion" kümmerte ich mich um die Texte im Spiel. Ron Gilbert und Gary Winnick waren die Designer, sie entwarfen die Puzzles, ich schrieb die Dialoge dazu.

POWER PLAY: Bei "Zak McKracken" warst Du der Projektleiter.

David Ich begann, mit David Spangler das Script zu entwickeln. Die erste Fassung von Zak war eine relativ ernste Science-fiction-Geschichte, im Lauf der Zeit veränderte sie sich, sie wurde mehr und mehr zu einer Komödie. Man konnte richtig zusehen, wie sich die Geschichte verse batändigte. Zak heißt zuerst Jason und war kein Reporter. Es gab kein "Two-Headed-Squirrel" und keinen "King". Auch die Dummheitsepidemie kam später. In der ersten Fassung richteten die Aliens einen Energiestrahl auf die Erde, der die Menschen nervös und aggressiv machen sollte. Die Aliens wollten damit erreichen, daß ein Krieg auf der Erde ausbricht. Dann würden sie die Waffen von der Erde klauen und teuer in der Galaxis verkaufen. Nachdem wir sahen, in welche Richtung sich Zak entwickelte, änderten wir die ursprünglich geplante "intergalaktischen Waffenhändler"-Geschichte in die "Dummheitsepidemie" um.

POWER PLAY: Woher habt ihr die Ideen genommen?

David: Viele Anregungen stammen aus den "Tabloids" (Boulevardzeitungen), die man hier überall kaufen kann. Die Kollegen brachten diese Revolverblätter aus den Supermärkten mit. Wir haben sie durchgeackert, um in die richtige Stimmung zu kommen.

Nachdem das Spiel fertig war, brachte die NASA die Bilder von dem "Gesicht auf dem Mars" — allerdings später als wir David Spangler erzählte mir davon; es war schon länger bekannt, daß ein "Gesicht" auf der Marsoberfläche zu sehen ist. Es wurden sogar schon Bücher darüber geschrieben. Merkwürdigerweise hat kaum jemand davon Notiz genommen, bis die Fotos von der Voyager-Sonde auf der Erde eintreffen. Ich finde unser Gesicht ist schöner.

POWER PLAY: Warum der Name Zak?

David: Wir wollten etwas, das man schnell aussprechen kann. Wir entschieden uns aus einer riesigen Liste von Namen für Zak, den Nachnamen "McCracken" nahm ich aus einem Telefonbuch.

POWER PLAY: Die anderen Namen haben sicher auch eine Bedeutung.

David: Richtig. Meine Frau heißt Anne, Melissa ist Rons

Freundin, Leslie ist mit Matthew zusammen und Eric's Frau heißt Laurie — noch Fragen?

POWER PLAY: Wie entwickelst Du ein Spiel? Hast Du eine Art Drehbuch, an das Du Dich hältst?

David: Normalerweise sieht das so aus. Wir schreiben das erste Skript und überschlagen, wie lange wir dafür brauchen. Dann werden die Szenen programmiert, die wir mit Sicherheit nicht ändern. Erstaunlicherweise wurde Zak früher fertig als geplant. Wir legten das Spiel auf den Tisch und sagten, "Wow, fertig!" Matthew und ich arbeiteten sechs Monate lang sechzig Stunden die Woche. Danach machten wir Ferien, wir waren völlig ausgepumpt.

POWER PLAY: Hat George Lucas je Zak gespielt?

David: Ja, er hat's kurz gesehen, als es fertig war.

POWER PLAY: Hat er Einfluß auf Eure Arbeit?

David: Ich glaube ja. Eigentlich ist alles auf der Skywalker Ranch von ihm beeinflusst. In der Anfangsphase der "Games Division" war er oft bei uns, jetzt kommt er seltener.



Auf der "Skywalker Ranch" arbeitete David an "Zak McKracken".

vorbe. Bei Fractalus hat er viele Ideen geliefert: In der ersten Version wurde nicht geschossen. Wenn Feinde auftauchten, konnte man sie austricksen und an die Canyonwände drängen. George sah das und sagte "Man muß die abballen können." Also bauten wir es ein. George ist außerdem für das Alien verantwortlich, das in diesem Spiel an der Cockpit-Scheibe auftaucht. Manche haben sich furchtbar erschrocken, als dieses "Ong" auf dem Monitor erschien. Eine Frau erzählte mir, daß ihr kleiner Sohn aus dem Haus rannte und schrie "Mami, Mami, da ist ein Monster in meinem Computer!"

POWER PLAY: In welcher Sprache programmiert Du?

David: Ich arbeite mit "SCUMM". Das heißt "Script

Creation Utility for Maniac Mansion" und wurde von Ron und Eric für Maniac Mansion geschrieben. Es ist eine Kombination aus der Sprache C und englischem Text. Man kann schnell sehen, was passiert, wenn man den Programm-Code liest. Es gibt Passagen wie "Bewege Zak zum Objekt 'Kühlschrank'" oder "Warte auf Eingabe, dann bewege Melissa". SCUMM ist multitaskingfähig, man kann also an mehreren Szenen gleichzeitig arbeiten.

POWER PLAY: Hast Du an SCUMM mitgearbeitet?

David: Nur indirekt. Wenn ich ein Spiel entwickle, stoße ich immer wieder auf neue Probleme. Dann hole ich Ron und wir tüfteln solange, bis es funktioniert.

POWER PLAY: Was für einen Computer hast Du zu Hause?

David: Einen Macintosh. Meistens arbeite meine Frau daran, sie schreibt Drehbücher für Filme.

POWER PLAY: Spielst Du gerne andere Spiele?

David: Sicher, aber ich kenne keines, das mich lange fes-

selert noch ewig. Ich glaube, das, was ich mir vorstelle, ist mehrere "NEXTs" entfernt (der NEXT ist der neue Super-Computer von Apple-Gründer Steve Jobs, Anm. der Red.). Das passiert nicht in den nächsten zehn bis zwanzig Jahren.

POWER PLAY: Magst Du Irgendwelchen Computer besonders?

David: Naja, ich arbeite ganz gerne auf einer SUN-Workstation. Ich glaube, mich begeistert kein Computer von heute. Und arbeiten kann man normalerweise auf allen.

POWER PLAY: Das klingt als wärst Du ziemlich enttäuscht.

David: Als ich vor sechs Jahren anfing, gingen die Sachen immer langsamer, als ich sie haben wollte — das hat sich in zehn Jahren nicht geändert. Wenn ich eine Idee habe, möchte ich sie sofort realisieren. Dazu brauche ich die Rechenkraft einer Cray und einer Cinerama-Technik voller Motion Control inklusive THX-Sound.

Heute haben wir ganz gute Computer, es fehlt aber die Möglichkeit, mit dem Computer in andere Rollen zu schlüpfen und dadurch die Gefühlswelt zu verändern. Das ist wie beim Kino. Wenn die Leute sich wirklich gut unterhalten haben, haben sie meistens etwas über sich gelernt, man sieht nach guten Filmen die Welt ganz anders. Wenn es so einen Supercomputer gäbe, könnte man ihn ähnlich einsetzen. Ich will nicht den Moral-Apostel spielen. Trotzdem finde ich es besser, wenn die Leute etwas über sich oder Beziehungen lernen, als wenn sie sinnlos Aliens am Bildschirm abschlachten. Das erfordert natürlich gute Software. Es kann wirklich hart sein, ein gutes Horrorspiel zu machen, aber ein Spiel, das Dich bewegt, das ist fast unmöglich zu programmieren.

POWER PLAY: Wirst Du trotz "schlechter" Computer weiter Spiele machen?

David: Aber sicher. Wir werden bald weitere Spiele im Stil von Zak McKracken und Maniac Mansion entwickeln. Geheueres kann ich Euch noch nicht verraten, laßt Euch überraschen. Ich bin sicher, sie werden mindestens so gut wie Zak McKracken.

Mit David Fox sprachen Gregor Neumann und Anatol Locker.

al

Test Drive II The Duel

Die Honda Civic ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben. Sie ist nicht nur schnell, sondern auch sehr bequem. Sie ist auch sehr leicht zu fahren. Sie ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben. Sie ist nicht nur schnell, sondern auch sehr bequem. Sie ist auch sehr leicht zu fahren. Sie ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben.

Die Honda Civic ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben. Sie ist nicht nur schnell, sondern auch sehr bequem. Sie ist auch sehr leicht zu fahren. Sie ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben. Sie ist nicht nur schnell, sondern auch sehr bequem. Sie ist auch sehr leicht zu fahren. Sie ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben.











Die Honda Civic ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben. Sie ist nicht nur schnell, sondern auch sehr bequem. Sie ist auch sehr leicht zu fahren. Sie ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben. Sie ist nicht nur schnell, sondern auch sehr bequem. Sie ist auch sehr leicht zu fahren. Sie ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben.

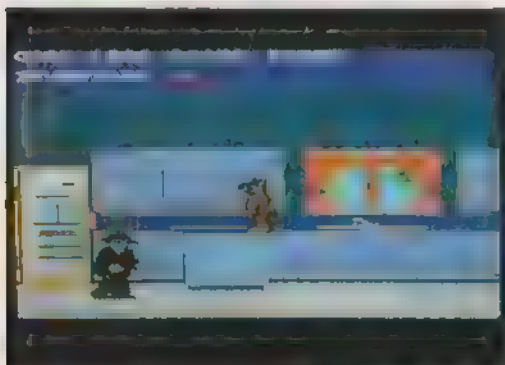
ACCORD

Die Honda Civic ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben. Sie ist nicht nur schnell, sondern auch sehr bequem. Sie ist auch sehr leicht zu fahren. Sie ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben. Sie ist nicht nur schnell, sondern auch sehr bequem. Sie ist auch sehr leicht zu fahren. Sie ist eine der besten Autos, die Sie jemals gesehen haben.

Alf

Sega Master System
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik 47	Sound 52	Schwierigkeit sehr leicht
POWER-Wertung 24	       	
dieses Spiel hat Alf nicht verdient		



Ach, wär' ich doch auf Melmac geblieben ..



Na ja...

Alf würde sich in Grund und Boden schämen, würde er dieses Sega Spiel zu Gesicht bekommen. Daß der Schwierigkeitsgrad des Programms mit Blick auf jun-

ge Käufer nicht besonders hoch ist (nach zwei Stunden hatte ich das Spiel geübt), leuchtet ein. Daß die Steuerung von Alf jedoch derart ungenau ist, nervt ungemein. An den Fledermäusen in den Höhlen vorbeizukommen, gleicht einem Kunststück.

Eigentlich hätte man es sich ja schon denken können. Fast jede Film- oder Fernseh- Umsetzung krankte bisher am Spielprinzip. Alf macht da keine Ausnahme. Mein Rat: besser nicht kaufen.

Bei einem Trip durch den Weltraum passierte etwas Furchtliches: Melmac, der Heimatplanet des knuddeligen Außerirdischen 'Alf', explodiert. Alf und seine Freunde Skip und Rhonda sind die letzten Vertreter ihres Volkes. Damit nicht genug: Skip und Rhonda landen sicher auf dem Mars, doch Alf vollführt mit seinem Raumschiff eine Bruchlandung und strandet allein auf der Erde. Dabei wird sein Raumschiff beschädigt. Natürlich will er wieder zu seinen Freunden und bemüht sich, ein Reparatur-Set für sein Raumschiff zu finden. Soviel zur Vorgeschichte des Action-

Adventures, in dem der Fernsehserienstar Alf sein Software-Debut feiert. Das Spiel beginnt vor der Wohnung der Familie, bei der er sich auf der Erde eingeknistet hat. Von hier aus durchstreift Alf das Haus (ohne vor Katzen Halt zu machen), die Stadt und später sogar den Weltraum.

Während der Wanderschaft findet man verschiedene mehr oder weniger brauchbare Gegenstände. Nach Adventure-Manier werden diese benötigt, um Rätsel zu lösen, neue Orte zu betreten oder andere Gegenstände kaufen zu können. Ziel der Suche ist das Raumschiff-Reparatur-Set. *hf*



DELTA

SOFT- UND HARDWARE

BERLIN + BERLIN + BERLIN + BERLIN

Wir ziehen um!

Ab Mai '89 mitten in Berlin!!!

- ca. 80 qm neue Verkaufsfläche
- größere Programmauswahl

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128 K, CPC, Joyce BBC, Electron, ZX Spectrum 48/128 K, Nintendo, SEGA.

Bitte beachten Sie: Geben Sie bei allen Anfragen Ihren Computertyp an!!!




- schnellere Lieferung (UPS)
- besserer Service

DELTA Soft

Schönwalder Str. 55, 1000 Berlin 20

bis Mai '89, näheres entnehmen Sie den folgenden Anzeigen

California Games

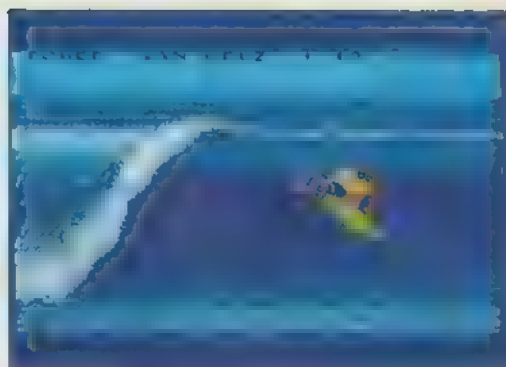
Sega Master System
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega/Epox

Grafik 70	Sound 87	Schwierigkeit mittel					
POWER-Wertung 80							
Erfreulich gute Sega-Version des Sportspiel-Bestsellers							

En Heimcomputer-Klassiker gibt es jetzt mit der Sega-Umsetzung sein Video-spiele-Debut. Die "California Games" des amerikanischen Softwarehauses Epox bieten

sechs verschiedene Geschicklichkeitsspiele auf einmal.

Bis zu acht Spieler können einen Wettkampf in allen Disziplinen veranstalten oder sich einzelne Sportarten heraus-



Surfen per Sega: Vorsicht, Wellen von hinten!

picken. Auf dem Programm stehen Skateboard Kunststücken, BMX Radfahren, Rollschuhlaufen, Surfen, Frisbee-Werfen sowie Foot Bag. Bei letzterer Disziplin muß ein Säckchen möglichst lange in der Luft gehalten werden, indem die Spielfigur es mit Kopf und Beinen nach oben in die Luft kickt.

Bei allen Spielen kommt es auf Geschicklichkeit an. Man kann es riskant angehen lassen oder auf Sicherheit spielen.

Besonders gute Leistungen werden mit hohen Wertungen belohnt. Leider ist keine Disziplin dabei, bei der zwei Spieler gleichzeitig antreten können. Bei einem Wettkampf treten die Teilnehmer nacheinander an. Wer einen High Score schafft, darf in einem Bonusspiel sein Glück versuchen. Hier muß man versuchen, drei rotierende Blöcke in dem Moment zum Stillstand zu bringen, in dem dasselbe Motiv gezeigt wird.

Gut!

Ich bin von der Sega-Umsetzung dieses Computer-Klassikers angenehm überrascht. Ohne spielerische Abstriche wurden alle Disziplinen in ein Modul gepackt. Steuerung und Spielbarkeit sind sehr gut. Bei den sechs Diszipli-

nen gibt es keinen Ausfall, sie machen alle Spaß. Besonders viel Mühe haben sich die Grafiker gegeben. Auf dem Master System sieht California Games am schönsten aus. Die Farben, große Sprites, kein Flackern weit und breit. Selbst die Amiga Version kann da nicht mithalten. California Games bietet Sega-Besitzern eine prima Gelegenheit, einen bewährten Evergreen in gut aufpolierter Form zu spielen. Wer ein Faible für Geschicklichkeitsspiele und Sportspiele hat, wird den Kauf dieses Moduls nicht bereuen.

Alex Kidd

Sega Mega-Drive
zirka 120 Mark (Modul) ★ Sega

Grafik: 72	Sound 68	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 71		
Alex Kidd auf 16-Bit: drolliges Hüpf- und Sammelspiel		

En kleiner Junge namens "Alex Kidd" zieht los um seinen Papa zu befreien. Besagter Vater schmort als abgesetzter König in einem Kerker. Durch Städte, Wälder, Meere, die Luft und über Berge führt der Weg von Alex. Die Strecke ist mit Handlangern des bösen Oberschurken gespickt, der den König in den Knast steckte. Mit Boxhieben und Tritten kann Alex sich zur Wehr setzen. Dazu kommen die Sonderkräfte einiger nützlicher Extras. Mit einem magischen Diadem kann Alex verstrahlte Strahlen abschießen, ein Mantel macht ihn unverwundbar. Mit einem Tret-Hubschrauber kann er fliegen, darf mit dem Rotor aber nicht an Hindernisse stoßen. Ein Motorrad transportiert ihn

schnell durch die Landschaft. Alex kann die Gegenstände horten und bei Bedarf einsetzen, um sie nach Gebrauch wieder wegzustecken.

Die Gegenstände erwirbt Alex bei einem Spiel Namens "Janken", eine simple Knobelerei gegen einen Computergag-

Gut!

Alex Kidd" fürs Mega-Drive ist eine überarbeitete Umsetzung vom Master System-Cartridge Alex Kidd in Miracle World. Das Janken-Spiel, einige Level-Abschnitte und das Schloß am Ende des Spieles sind ähnlich gestaltet wie bei der Version fürs Master System. Grafik und Sound wur-

den freilich aufpoliert. Acht verschiedene Level gilt es zu durchspielen, bevor man das große Schloß betritt, in dem man nach dem König suchen muß. Dazu kommen versteckte Geheimgänge, in denen man zu mehr Geld kommt. Die ersten fünf Level hat ein routinierter Spieler schnell geschafft. Die Stufen 6, 7 und 8 sind etwas anspruchsvoller, beim Schloß wird's dann recht knifflig. Auch wenn sehr gute Spieler recht schnell ans Ende kommen, kann ich die Mega Drive Version von Alex Kidd jedem empfehlen, der Action-Adventures mag. Der Spielwitz stimmt.

Je nach Gegenstand muß er eine bestimmte Geldsumme als Teilnahmegebühr zahlen. Nur wenn Alex gewinnt, erhält

er den Gegenstand. Seinen Einsatz muß er immer berapen, egal wie das Spiel aus-

geht. Geld findet man in Truhen und bei Gegnern, wenn diese besiegt wurden. Einige Truhen enthalten auch Bonus-Leben, gefährliche Bomben oder Extra-Gegenstände. Solange man genug Geld in der Tasche hat, darf man nach dem Verlust aller Leben beliebig oft mit "Continue" weiterspielen.



⚠ Vorsicht, Alex: Im Wald da sind die Holzhacker...

Galaga

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Bandai

Grafik 37	Sound 34	Schwierigkeit mittel							
POWER-Wertung: 60									
Simple Oldie-Ballerei: leicht angestaubt, aber spielbar									

Neben 'Xevious' (Test in dieser Ausgabe) wurde noch ein zweiter Oldie fürs Nintendo umgesetzt. Den Balier-Opä "Galaga" gab's schon 1981 als Spielautomaten. Wer noch den Vorläufer von Galaga, das gute alte "Ga-

lax ens" kennt weiß was ihn erwartet. Eine wildgewordene Horde von Aliens baut sich am oberen Bildschirmrand auf, um sich dann in den abenteuerlichsten Flugkombinationen auf das Raumschiff des Spielers zu stürzen. Die Gegner se-



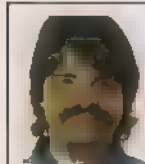
Der blaue Strahlenmantel kidnappt Ihr Raumschiff

hen aus wie mut-erle Insekten. Da gibt es Fliegen, Bienen, Hummeln und Schmetterlinge. Um besonders viele Punkte zu scheffeln, müssen Sie versuchen, die Gegner im Fluge zu treffen. Leider ist der Spieler in seinen Bewegungsabläufen stark eingeschränkt. Er kann sein Schiff nur nach links und rechts auf dem unteren Rand des Schirms bewegen. In regelmäßigen Abständen gibt's eine Bonusrunde. Wenn Sie hier alle Feinde abräumen, bekommen Sie Extra-Punkte. Es gibt sogar die Möglichkeit sich

eine Extrawaffe zu ergattern. Einige der feindlichen Insekten versuchen mit einem Strahl ihren Raumer zu entführen. Wenn das gelingt, können Sie mit dem nächsten Schiff und einem gezielten Schuß den entführten Raumer befreien. Dann wird er an Ihr Schiff angegedockt und Sie haben nun einen äußerst wirksamen Doppel-Laser.

Galaga fürs Nintendo wird voraussichtlich im Oktober 1989 in Deutschland erschei-

mit



Gut!

Der Software-Veteran "Galaga" macht auf dem Nintendo keine schlechte Figur. Die Grafik und der Sound stimmen mit dem Automaten-Vorbild überein. Spielerisch erhält es aber mit Sicherheit

nicht den Neuheden-Preis. Trotzdem ist es immer noch für eine Ballerrunde gut. Es kommt auch nicht so schnell der Frust wie bei "Xevious" auf. Niedliche Gegner in gut ausgeklügelten Formationen und die Motivation, noch mal schnell einen Level weiterzukommen, lassen so schneller keine Langeweile aufkommen. Die Idee mit dem Extra-Raumer ist auch nicht schlecht. Wer sich also einen Balier-Klassiker für sein Nintendo holen möchte, sollte sich Galaga anschauen.

Xevious

Nintendo Entertainment System
99 Mark (Modul) ★ Bandai

Grafik: 38	Sound: 38	Schwierigkeit: schwer						
POWER-Wertung: 55								
Wackere Automaten-Umsetzung, die Jahre zu spät kommt								

Balerfräudige Nintendo-Besitzer sehen etwas rö-sigeren Zeiten entgegen. Nach "Grad us" und "Life Force" kommen im Oktober auch einige ältere Actionspiele für das NES auf den deutschen

Markt. Eines davon ist der Klassiker "Xevious". Die Firma Bandai hat die Umsetzung des mittlerweile sieben Jahre alten Namco-Automaten programmiert. Die Hintergrundstory von Xevious ist so alt wie die



Geh! so!

Ich kann mich noch ganz gut an meine erste (und teure) Begegnung mit dem "Xevious"-Automaten erinnern. Meine Begeisterung für dieses Spiel kannte damals keine Grenzen — nur mein Geldbeutel. Aber seitdem sind sieben Jahre vergangen.

Die Nintendo-Umsetzung unterscheidet sich kaum vom Orgi-

nal. Nur bei der Grafik sind Abstriche zu machen. Warum aber setzt man solche alten Kamellen um? Vom spielerischen Standpunkt her ist Xevious leider zu alt. Die einzelnen Levels sind zu lang, es gibt keinerlei Extrawaffen und die gegnerischen Formationen verlocken höchstens zu einem Gähnen. Unverständlich auch, daß nach den relativ leichten ersten Levels ein Übergang zur ultimativen nur mit viel Glück zu besiegen ist. Wer für sein NES ein zünftiges Ballerspiel sucht, sollte sich lieber eines von den neueren Modulen wie Gradus zulegen. Knapp 100 Mark sind für Xevious entschieden zuviel.

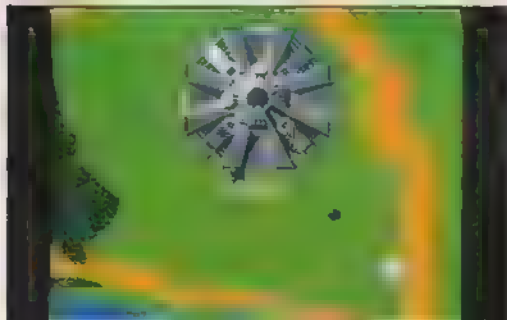
Geschichte des Ballerspiels. Aliens bedrohen die Menschheit und Sie sind der einzige, der sich gegen die Übermacht wehren kann. Sie setzen sich in Ihren Kampffluger und müssen auf den Feuerknopf hämmern, was die Muskeln hergeben. Ihr Jet fliegt von unten nach oben und wird pausenlos angegriffen. Außer den fliegenden Angreifern gibt es noch ei-

nige Bodenstationen und Panzerverbände, die das Feuer auf Sie eröffnen. Glücklicherweise hat Ihr Schiff neben dem obligatorischen Laser auch noch Bomben.

Am Ende jedes Levels stehen Sie dann einem Supergegnern gegenüber. Dieser Obermütz hat aber einen Schwachpunkt. Darauf ein gezielter Treffer und schon kommen Sie in den nächsten Level. Leider muß der Spieler bei Xevious ganz ohne Extrawaffen auskommen.

mh

◀ Gute Spieler schalten den Supergegnern mit einer Bombe aus





Endlich: Alle Tricks der Power-Tips auf einen Blick.

Wo war der Cheat Modus zu "Wizard"? In welcher Ausgabe stand die Lösung zu "Staton"? In welcher POWER PLAY standen die Tips zu "Carrier Command"? Wen solche Fragen drücken, der kramt normalerweise alle Hefte aus dem Sammelordner und beginnt eine wie die Sucherei. Damals nicht mehr passiert, haben wir für Euch eine komplette Liste aller Tips zusammengestellt: die bisher in POWER PLAY erschienen sind.

Die Liste gliedert sich in folgende Rubriken: Computerspiele, Sega Nintendo PC-Engine und Automatentips. Bei den Computerspielen haben wir nicht nach einzelnen Systemen unterschieden, sondern es gibt es viele Tips, die sich auf alle Computertypen beziehen.

Computerspiele			
Name	Ausgabe	Seite	Computer
Alamy	6/88	43	alle
Allen Syndrome	1/89	37	Amiga
Alternate Reality II	1/89	36	alle
	2/88	64	alle
	3/88	54	alle
Anthrax	3/88	56	C 64
Apocalypse	10/88	31	C 64
Arkanoïd	2/88	63	ST
Arkanoïd II	1/89	40	Amiga
	6/88	48	C 64
Armaige	1/89	35	C 64
Beal	5/88	30	ST
Barbarian			
Psychosis	1/88	54	alle
	1/89	40	Amiga
	5/89	30	C 64
Barbarian II	3/89	30	alle
Bard's Tale Chest	3/88	56	Amiga
	5/88	57	Amiga
Bard's Tale I	1/88	56	alle
	2/88	61	alle
	3/88	80	alle
	4/88	57	alle
	5/88	58	alle
	10/88	31	MS-DOS
Bard's Tale III	10/88	25	C 64
	11/88	27	C 64
	12/88	33	C 64
	1/89	33	C 64
	2/89	29	C 64
	3/89	27	C 64
	4/89	31	C 64
	5/89	24	C 64
Batman	5/89	34	C 64
Battle Tech	5/89	26	MS-DOS
Bermuda Project	2/89	36	MS-DOS
Better dead than Allen			
Beyond the Ice Palace	10/88	31	C 64
BMX Kidz	11/88	34	C 64
BMX Racers	1/89	53	C 64
BMX Simulators	1/88	53	C 64
Bomb Jack	1/89	54	C 64
Bomb Jack II	1/88	54	C 64
Bombuzal	4/89	38	alle
Bone Cruncher	6/88	48	Amiga
Breakthru	1/88	54	C 64
Bubble Bobble	10/88	31	CPC
Buck Rogers	1/89	54	C 64
Carrier Command	6/88	48	alle
	3/89	34	Amiga
Chiller	1/89	64	C 64
Chicago Quest	1/89	41	alle
Civnet & Smart	5/89	56	alle
Codename	11/88	34	C 64
Comic Bakery	1/89	54	C 64
Comix	1/89	41	alle
Cross & Country	6/88	48	C 64
Cyberjumps	1/88	54	C 64
Cyber Rider	5/88	48	alle
Cyber-Raid	6/88	48	C 64
Dakota Quest	6/88	48	C 64
Dakota Quest	6/88	48	C 64
Danger Peak	2/89	38	C 64
	3/89	34	C 64
Deflector	11/88	34	C 64
Delta	3/88	58	C 64
Drachental	3/89	38	C 64
Dragon's Rage	5/89	36	CPC
Dungeons & Dragons	5/89	34	Amiga
Duke	12/88	40	CPC
Dynatron	3/88	54	C 64
	3/89	34	ST
Droid	3/88	54	C 64
Dungeon Master	4/88	50	alle
	5/88	47	alle
	6/88	44	alle
	11/88	26	alle
	12/88	38	alle
Eco	5/89	30	ST
Elevator Action	1/88	54	C 64
Eliminator	1/88	35	ST
	1/89	38	ST
Elite	4/89	38	ST
	5/89	30	Amiga

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Emerald Mine	10/88	30	Amiga
Empire strikes back	10/88	31	ST
Epsilon	4/88	48	C 64
Fairlight	1/88	54	C 64
Fast Break	12/88	42	C 64
Fairy Tale Adventure	11/88	32	Amiga
	12/88	38	Amiga
Ferrari Formula One	1/89	37	Amiga
Fog	1/88	54	C 64
	2/88	54	C 64
Fire Fly	1/89	40	C 64
Fire Trap	1/89	40	C 64
Flotrack	1/88	54	C 64
Fish	11/88	35	alle
Frighmare	6/88	48	C 64
Game Fiver	1/88	54	C 64
	1/89	40	C 64
Game Over II	12/88	43	C 64
Garfield	6/88	48	C 64
Garrison	4/88	46	Amiga
Gauntlet	1/88	54	C 64
Gauntlet II	12/88	40	ST
Gobots	1/88	84	C 64
Grand Prix Simulator	4/88	48	CPC
Great Giana Sisters	6/88	50	alle
	10/88	31	C 64
Gunship	5/89	36	ST
Hades Nebula	2/88	53	ST
	10/88	31	C 64
Hawkeye	10/88	31	C 64
	3/89	36	C 64
	1/89	54	C 64
Head over Heels	10/88	39	C 64
Halloween	12/88	37	alle
Heroes of the Lance	3/89	36	ST
Hollywood Heroz	6/88	55	alle
Hyper Blob	4/88	48	C 64
	5/88	51	C 64
Hysteria	6/88	48	C 64
I Ball	1/88	54	C 64
ICLIPS	1/88	55	C 64
Imhotep	1/88	55	C 64
Impact	3/88	58	alle
In 80 Tagen	11/88	34	C 64
Interceptor	11/88	31	Amiga
Informal Karate	11/88	24	C 64
IO	4/88	48	C 64
Indis Alpha	1/89	55	C 64
Jack the Nipper	6/88	52	C 64
Jack the Nipper II	12/88	40	C 64
	3/89	31	C 64
Jagd auf Oktober	4/88	50	ST
Jedi Fighter	5/89	36	MS-DOS
Jenny	1/89	42	C 64
Karnov	3/89	32	C 64
Katakis	6/88	48	C 64
	11/88	36	Amiga
	12/88	40	Amiga
King Quest II	10/88	30	alle
Knight Games II	11/88	34	C 64
Knight Oro	1/89	38	alle
Kronia Rite	1/88	58	C 64
Krikabot	1/88	55	C 64
	4/88	52	C 64
Kung Fu Master	1/88	58	C 64
Labyrinth	6/88	52	C 64
Last Mission	6/88	48	C 64
	1/89	40	C 64
Legacy of Ancients	5/88	61	C 64
Leslie's Scurrery	6/88	54	alle
	2/89	38	MS-DOS
Linkage Story II	5/89	26	alle
Living Horror	1/88	52	alle
Mania	1/89	40	C 64
Mass Saga	5/89	34	C 64
Mausmaus	11/88	34	C 64
Mega-Appocalypse	3/88	58	C 64
Melmoth Madness	1/88	55	C 64
	3/89	55	C 64
Memorcross	1/88	55	C 64
Mezz Mouse	12/88	40	ST
Microscope Soccer	5/89	28	C 64
Money on the Run	1/88	53	C 64
Monsies	1/88	55	C 64
Nebulous	4/88	46	C 64
	2/89	38	ST
Nemesis	1/88	55	C 64
Netherworld	10/88	31	ST
	3/89	35	C 64

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Neuromancer	12/89	43	C 84
Nippon	4/89	36	C 84
Oink	10/88	31	C 84
Oink & Lissa	1/89	55	C 84
Out Run	1/89	40	ST
	3/89	36	C 84
	6/88	48	C 84
Overlander	4/89	38	ST
	10/88	31	ST
P.O.D.	1/88	55	C 84
Panther	1/88	55	C 84
Panther	1/88	55	C 84
Panther	6/88	65	alle
Panther	2/88	53	C 84
Panther	4/88	51	C 84
Plundered Hearts	6/88	55	alle
Pool of Relevance	12/88	43	alle
	4/89	34	alle
	5/89	38	MS-DOS
Port in Cal	6/88	48	Amiga
Powerdrome	4/89	38	ST
Powerful Hockey	12/88	43	C 84
Pro BMX Simulator	10/88	31	C 64
Psycho Pigs USB	1/88	40	CPC
Quedex	5/88	30	C 64
R-Type	9/89	30	C 64
	4/89	39	ST
Rastan	5/88	31	C 64
Red Max	1/88	55	C 64
Red Storm Rising	12/88	42	C 64
Repton III	10/88	31	C 64
Return to Berseas	5/89	39	alle
	2/89	40	ST
Road Runner	10/88	31	CPC
Robot	12/88	42	C 64
Rocket Ranger	5/89	35	alle
Rockford	6/88	48	C 64
Rolling Thunder	12/88	40	C 64
Rolling Thunder	6/88	48	C 64
Ruckkahn der Jedi	12/88	43	ST
Ryder	6/88	48	C 64
Sabelaur	1/88	55	C 64
Salamander	10/88	31	C 64
	1/89	40	C 64
Samurai Warrior	6/88	52	C 64
Sarcophager	10/88	31	Amiga
Savage	2/89	38	C 64
Scooby Dog	2/88	86	C 64
Scorpio	3/89	34	Amiga
Sentinel	2/88	65	C 64
	1/89	81	C 64
Serious Worlds	12/88	43	MS-DOS
Serve & Volley	3/89	31	C 64
Shadow Skimmer	1/89	40	C 84
Shadowline	2/88	86	C 64
She-Fox	1/89	40	C 64
Sideways	12/88	37	C 64
Skull Digger	5/89	30	ST
Staminal	2/88	65	C 64
Slap Fight	1/88	61	C 64
Solomon's Key	3/88	58	C 64
Sorcery	2/88	65	C 64
Sorcery +	4/89	38	alle
Space Harrier	2/88	66	C 64
	6/88	48	C 64
Space Quest II	1/89	42	alle
	3/89	31	alle
Split Personalities	2/88	66	C 64
Spymaster	6/88	48	C 64
Staff of Karnath	2/88	68	C 64
Star Wars	1/88	35	ST
	3/89	35	ST
Star Trek	4/88	52	ST
	5/88	58	alle
Star Wars	5/89	30	Amiga
	3/88	58	ST
Starcross	6/88	48	alle
Starfighter	2/88	51	alle
Starfighter II	12/88	33	ST
	1/89	38	alle
Starquake	2/88	80	C 84
Starway	4/89	38	ST
Stationfall	5/88	50	alle
Stealth Fighter	12/88	42	C 64
Stillip & Co.	3/88	55	C 64
Street Fighter	10/88	31	alle
Street Sports Back	6/88	53	C 64

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Sun Dog	1/88	58	ST
	5/89	32	ST
Super Hang-On	2/89	44	ST
Super Slurpman	1/88	40	CPC
Superstar Ice Hockey	4/88	50	C 64
	12/88	38	C 64
Superstar Soccer	4/89	39	C 64
TV Sports Football	5/89	29	Amiga
Tai Pan	6/88	48	C 64
Taco Tacos in Tons	1/89	47	alle
Terrorpods	4/88	48	ST
The Last Ninja II	3/89	28	C 64
	4/89	30	C 64
The Last V8	1/88	55	C 64
The Living Daylight	1/88	56	C 64
The Presidential Thrust	11/88	40	MS-DOS
Thunder Blade	2/88	68	C 64
Thunderbolt	4/89	39	ST
Thundercats	11/88	31	C 64
Thundercats	6/88	48	C 64
Thundercats	5/88	44	C 64
Thundercats	5/89	28	alle
Thundercats	2/88	56	C 64
Thundercats	6/88	48	C 64
Thundercats	2/88	68	C 64
Thundercats	12/88	38	alle
Thundercats	5/88	48	C 64
Ultima IV	6/88	55	alle
	10/88	28	alle
Ultima V	5/89	35	alle
	2/89	44	alle
	4/89	28	alle
Underworld	2/88	66	C 64
Venom strikes back	1/89	40	C 64
Vermor	3/88	52	alle
Vindicator	11/88	35	C 64
Virus	2/88	40	ST
Wasteland	5/89	37	C 64
	2/89	54	C 64
West Bank	2/88	66	C 64
Wizball	3/88	52	C 64
	3/89	58	C 64
	1/89	40	Amiga
Wonderboy	6/88	48	C 64
Yog Bear	2/88	66	C 64
Zak McKracken	11/88	40	C 64
Zak McKracken	3/89	33	alle
Zork	4/88	52	alle
Zynaps	2/88	66	C 64
	11/88	40	ST

Name	Ausgabe	Seite
Afterburner	10/88	34
	2/89	44
Alex Kidd	3/88	53
	10/88	34
	1/88	53
Choplith	4/88	54
	12/88	44
Enduro Racer	3/89	37
Fantasy Zone	3/88	53
Fantasy Zone	5/88	57
Fantasy Zone	10/88	34
Ghost House	6/88	55
Kansenden	4/89	41
Maze Hunter 3D	1/88	35
My Hero	6/88	58
	10/88	34
Out Run	1/89	53
Phantasy Star	12/88	43
	4/89	40
Quartet	2/88	56
	6/88	58
	3/89	53
Power Strike	5/89	38
R-Type	3/89	37

Name	Ausgabe	Seite	Computer
Rocky	2/88	58	alle
Shinobi	2/88	62	alle
Space Harrier	6/88	50	alle
	3/88	50	alle
Super Wonderboy	2/88	45	alle
	2/89	40	alle
	4/89	4	alle
Teddy Boy	3/88	50	alle
The Knight	2/88	56	alle
The Knight	1/88	50	alle
Wonderboy	5/88	57	alle
Y's	5/89	37	alle
Z-Nin	4/88	54	alle

PC-Engine		
Name	Ausgabe	Seite
Dragon Spirit	5/89	17
Dragon Spirit	5/89	30
Kato & Ken	1/89	53
R-Type	12/88	44
Super Wonderboy	2/89	44

Nintendo		
Name	Ausgabe	Seite
Cashibama	4/89	40
	5/89	37
Contra	4/89	40
Gadus	3/89	77
Ice Hockey	1/89	53
Kid'n'Us	5/88	57
	8/88	68
	0/88	34
	2/88	45
Kung Fu	2/89	44
Merid	5/88	57
	0/88	56
	1/88	36
Punch Out	5/88	57
	5/88	58
	4/89	41
R.C. Pro-Am	12/88	45
	1/89	53
	4/89	38
Rad Racer	10/88	34
Super Mario Bros	1/88	53
	10/88	34
	11/88	36
	6/88	57
Zelda	11/88	36
Zelda II	1/88	36
	1/88	53
	2/89	43

Automaten		
Name	Ausgabe	Seite
Choplith	3/88	53
Double Dragon	2/89	43
	0/88	34
Fantasy	1/89	57
Garage	3/88	59
Garage 68	12/88	45
Ghosts n' Goblins	6/88	54
Ryga	3/88	59
S.K.R.	6/88	54
Slap & Gh	6/88	56
Thunder Blade	11/88	36
Double Dragon	2/89	43

Hard Drivin'

Grafik 83	Sound 78	Schwierigkeit: mittel			
POWER-Wertung: 86	★★★★★				
Geschneigelter Fahrsimulator mit allen Schikanen					

Atari's neuester Automatenknüller ist der Fahrsimulator "Hard Drivin'". Kaum ist er auf der Automaten-Messe in Frankfurt vorgestellt worden, hat er sich auf den ersten Platz der meist verkauften Standgeräte geschoben.

Mit "Hard Drivin'" hat Atari kein simples Autorennen à la "Out Run" gebastelt. Hier wird ein Auto regelrecht simuliert. In dem Standgehäuse des Automaten findet man neben Brem-

se und Gas auch ein Kuppelungspedal. Selbst der Zündschlüssel zum Starten des "Motors" wurde nicht vergessen. Wer sich nur aufs Fahren konzentrieren möchte, kann am Anfang statt des 4-Gang-Schaltgetriebes auch eine Automatik auswählen.

Dem Fahrer stehen zwei unterschiedliche Strecken zur Verfügung. Es gibt eine normale Straße mit teilweise recht lebhaftem Verkehr sowie eine



Super!

Normalerweise bin ich kein allzugroßer Fan von Autorenn-Spielen, aber "Hard Drivin'" hat mich ganz in seinen Bann gezogen. Die grafische Aufmachung ist sehr gut gelungen. Gerade die ausgefüllte 3D-Grafik trägt viel zur Realitätsnähe des Programms bei. Besonders schön ist die

Zeitlupe-Wiederholung. Wer einen Fahrfehler macht und den Wagen zu Schrott fährt, dem wird das noch mal in Zeitlupe vorgeführt.

Die Straßenführung ist geschickt gemacht, und knifflige Situationen werden immer mit Fahrkönnen gelöst und nicht mit Glück. "Hard Drivin'" garantiert durch die Vielzahl der Details, den intelligenten Fahrgenossen und der wunderbaren Hindernisstrecke langen Fahrspaß.

Ich kann den packenden Fahrsimulator "Hard Drivin'" wirklich empfehlen — dafür soll ich jeden Out Run-Automaten stehen

Spezialstrecke mit allerlei Schikanen. Auf letzterer bekommt man es mit Loopings, Sprungschancen und anderen netten Fahrbahnänderungen

zu tun. Wer genügend Markstücke investiert, kann sich auch für ein Rennen qualifizieren.

"Hard Drivin'" verwendet ausgefüllte 3D-Vektorgrafik. Viele kleine Details am Rande lockern das Erscheinungsbild auf, selbst die grasenden Kühe am Straßenrand wurden nicht vergessen. Die Heimcomputer-Umsetzungen des Automaten sind für Anfang 1990 geplant. mh



Abwechslung mit Kuppelung und Gangschaltung

Thundercross

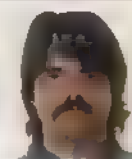
Grafik 74	Sound 69	Schwierigkeit: sehr schwer			
POWER-Wertung 62	★★★★★				
Nemesis-Ur-Enkel mit leichten Ermüdungserscheinungen					

Beliebt wie eh und je sind Balispiele im Stil von "Nemesis". So wundert es kaum, daß Konami mit "Thundercross" einen weiteren Vertreter dieses Genres in die Spielhallen bringt. Auch hier bedrohen unglaublich viele Aliens die Menschheit. Nur der Spieler — wer sonst? — ist in der Lage, der Bedrohung die Stirn zu bieten.

Bei "Thundercross" können ein oder zwei Spieler gleichzeitig die Laser sprechen lassen. Auf dem horizontal scrollenden Hintergrund kommen einem die unterschiedlichsten Gegner entgegen. Wie schon in "Nemesis" und anderen Actionspielen nach bekanntem Muster, gibt's nicht nur fliegende Angreifer. Den Spielern erwarten auch unzählige Bodenstationen, die aus allen Rohren das Feuer auf das Schiff eröffnen. Gerade hier hat sich die Zwei-Spieler-Taktik bewährt. Einer kümmert sich um alles was fliegt, während der andere

die Boden-Aliens ausschaltet. Manche der feindlichen Formationen hinterlassen eine Kapsel, wenn man sie abschießt. Diese Kapseln enthalten lebenswichtige Extras. Es gibt bekannte Dinge wie mehr Geschwindigkeit und Satelliten. Diese werden aber nicht wie bei "R-Type" vorne und hinten an den Raum ange-dockt, sondern befinden sich oben und unten. Mit einer speziellen Taste kann der Spieler die Entfernung der Beiboot zum eigenen Schiff einstellen. Außerdem gibt es Sonder-extras, die aus den Satelliten kampfstärke. Flammenwerfer machen. Diese praktischen Dinge halten aber nur eine bestimmte Zeitlang vor.

Nach jedem Level kommt dann ein supergroßes Monster. Erst wenn es erledigt ist, kommt man eine Stufe weiter. Wer alle Leben verbraucht hat, kann durch Nachwerfen einer Münze an der alten Stelle weitermachen. mh



Geht so

Das Spielprinzip bei "Thundercross" ist ja nicht gerade das allerheiligste. Man fliegt mal wieder mit einem Raumschiff von links nach rechts und schießt auf alles, was sich bewegt. Allerdings ist die technische Ausführung dieses Automaten gut gelungen. Die Grafik ist sehenswert und vermittelt den Eindruck räumlicher Tie-

fe. Auch die Idee mit den höhenverstellbaren Beibooten ist nett. Die Extrawaffen kommen an den richtigen Stellen und tragen dadurch erheblich zur Spielbarkeit bei.

Am meisten Spaß bringt "Thundercross" im Zwei-Spieler-Modus. Da entbrennen regelrechte "Ich kreu dir die Extrawaffe vor der Nase weg"-Schlachten. Das passiert besonders an den Stellen, an denen man die Kapseln für die Beiboot bekommt. Leider ist der Schwierigkeitsgrad von "Thundercross" ziemlich hoch. Ein einzelner Spieler hat gegen die Übermacht der Gegner kaum eine Chance.



Farbentfrohe Gefechte für unermüdliche Action-Fans



MAGIC BYTES

sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, Ihre EIGENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Bewerbungen bitte schriftlich an:
micro-partner

Goethestraße 1 · D-4830 Gütersloh 1
Telefon: 05241/1834 · Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.

POWER PLAY VORSCHAU



Das Sega und das Biest: "Altered Beast" erscheint als Cartridge für das Master System. Test in der nächsten Ausgabe.

Neue Messe, neues Glück: im April fand in London erstmals die **European Computer Trade Show** statt. Alle wichtigen Spieleanbieter waren mit Ständen vertreten und präsentierten ihre Neuheiten. Im ausführlichen Messebericht informieren wir Euch über alles Wichtige, das sich vor (und hinter) den Kulissen abspielte.

Ganz groß und dick stellen wir Euch im nächsten Computerspiele-Teil Sierras Adventure **Space Quest III** vor. Wer

mehr auf Sportspiele steht, wird sich besonders auf die Besprechung der Fußball-Simulation **Kick Off** freuen. Action-Anhänger dürften sich vor allem für Activisions Automaten-Adaption **Real Ghostbusters** interessieren. Geschicklichkeits-Fans auf den Test der Automatenumsetzung von **Vindicators**. Dazu gibt's natürlich noch viele weitere Computerspiele-Tests — garantiert so frisch, daß wir jetzt noch nicht wissen, was alles ins Heft kommt.

Mancher Besitzer eines Sega Master Systems wird bleibend geworden sein, da wir bereits für diese Ausgabe den Test von **Altered Beast** ankündigten. Leider erreichte uns das Modul erst nach Redaktionsschluß. Der Test folgt nun endgültig beim nächsten Mal. Videospiel-Experte Henrik läßt schon das Joypad glühen. Auch für die Newcomer unter den Videospiel-Konsolen, den **Sega Mega Drive** und der **PC-Engine**, findet ihr in der kommenden **POWER PLAY** Tests.

Was haben wir sonst noch auf der Planne? In einem Wett-



Brandheiße Tips von der "European Computer Trade Show"



Wenn nachts die Lichter noch in der Redaktion brennen, liegt das oft an den neuen Topspielen für die PC-Engine

bewerb wird der europäische **Populous**-Meister gesucht. Die **Power-Tips** zu Computer- und Videospielen sind gut gemischt und **Starkiller** fliegt natürlich auch wieder. Des alles — und vieles mehr — wird in vier Wochen druckfrisch serviert.

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 12. Juni

INSERTENTENVERZEICHNIS

Ariola	2, 15
Bomco	64
Christel's Software Shop	35
Club Top 13	21
Computershop	35, 37
CP-Verlag	51
CWM	43
Deltasoft	55
DST	28
Easysoft	29
Eurosystems	8/9
Flashpoint	23
Fun Tastic	11
Gebauer	28
Heidak	31

International Software Köln	28
Jöllenneck	13
Joysoft	26
Karsoft	27
Lagotron	19
Markt & Technik Buchverlag	16, 44
Micropartner	61
Mikra	27
Playsoft	23
Rushware	41, 54, 63
Schlichting Computer Studio	33
Schuster Computer	47
US Gold	4
WIAL Versand	27

KICK OFF



IRRES TEMPO- ZENTIMETERGENAUE PASSE- TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fussballsimulator, der nicht nur genau und realistisch ist, sondern auch viel Spass macht.

Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften: Tempo, Präzision, Ausdauer und Aggressivität. Achten Sie mal auf die Brasilianer bei den Länderspielen, sie sind wirklich Klasse.

- * Spielfeld in voller Bildschirmgröße, welches weich und schnell (auch beim ST1) in alle vier Richtungen scrollt, und ein einzigartiger Scanner, der alle Spieler auf dem Feld anzeigt.
- * Übungsmodus, um alle Eigenschaften wie Dribbeln, Pässe schlagen, Ecken schießen oder Elfmeterschiessen zu trainieren.
- * 5 Spielstärken, Länderspiel bis Kreisliga. Die Stärken werden für beide Mannschaften getrennt eingestellt, dadurch insgesamt 25 Level. Die Niederlage einer Nationalmannschaft mit Starbesetzung gegen ein Team der Bunten Liga voller Nieten bildet wohl die grösste Herausforderung.
- * Ein- oder Zwei-Spieler-Option. Beide Spieler können vor jeder Halbzeit eine von vier Taktiken wählen (z.B. 4-3-3, 4-4-2).
- * Ligamodus für 1 bis 8 Spieler mit der Möglichkeit, den aktuellen Stand abzuspeichern und zu laden.
- * Einfache, aber sehr effektive Möglichkeiten der Ballkontrolle. Der Spieler kann dribbeln, schießen, passen, lupfen oder köpfen und anderen Spielern in den Ball grätschen.
- * Die erstaunlich realistische Ballsteuerung berücksichtigt unter anderem die Boden- und Luftverhältnisse. Auf den höheren Levels können auch zufällige Windböen auftreten.
- * Es gibt 9 verschiedene Eckstöße, Elfmeter, gelbe und rote Karten, und eine Vielzahl weiterer Besonderheiten wie müde Spieler bei Spielende, Zeitschinden bei Abstoß und Verletzungen, usw.



**SPIELEN IST EINFACH,
ABER MAN BRAUCHT ZEIT-VIEL ZEIT-
UM ES ZU BEHERRSCHEN**

ERHÄLTICH FÜR:

AMIGA
ATARI ST
C-64 Kass
C-64 Disk
IBM PC



AMIGA



ATARI ST



ATARI ST



ANCO

VERTIEB: RUSHWARE GmbH, Bruckweg 128-132, 4044 Kaarst 2 TEL: 021 01/6070
MITVERTRIEB: MICROHANDLER, ÖSTERREICH: KARASOFT
ANCO SOFTWARE LTD, UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON RD., DARTFORD, KENT, ENGLAND

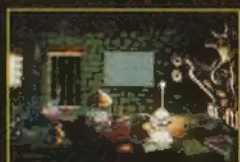


LEGEND of DJEL




Oh, * heldenhafter
Djel, unter dem Joch der
Verhexung ringt unser Köni-
greich mit dem Tode ! Deine magis-
chen Kräfte werden die Ungeheuer

und das Gesindel
zerschmettern, deine Zau-
bertränke werden dich vor bösen
Flüchen beschützen, dein Mut ist unsere
einzige Hoffnung : gehe und siege !



Vertrieb :
BOMICO
Elbinger Strass 1
6000 FRANKFURT/M.90
Vertrieb Österreich : KARASOFT

BOMICO SERVICELINE 
Haben Sie fragen zu BOMICO-Spielen ?
Möchten Sie Tips Zum Spielablauf ?
Unsere Spielexperten helfen weiter !
Mo. Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt ! Tel. 069/77 80 25